CBI

# 游戏日

国际标准刊号ISSN 1009-0843
国内统一刊号CN51-1576/TN
邮发代号62-99

# 数字化用户

总103期
2007.6
特价人民币
8.8元

贺 中国电视游戏第一刊

奖
PS3一台
Wii两台
万元大奖
期期送

五周年
本期
全铜版放送



携带版 FF攻略特辑

1.最终幻想12 亡灵之翼NDS

全剧情对话翻译 全任务攻略 全召唤兽图鉴
合成系统彻底解析 素材出产地点一览

2.最终幻想战略版 狮子战争PSP

系统详细解析 全职业技能分析成长率情报
完整剧情攻略 隐藏要素大公开

Fate小说攻略
蜘蛛侠3
Persona 3 Fes
魔法老师 梦想战略

非主流特辑·这个世界不能是这样

五周年特辑·路在脚下

全新原创画稿登场！

全国××万的《游戏日》封面爱好者，你们期待的东西第二弹来了！

# 《游戏日原创画集》(下)



好评发售中！

本画集全国限量5000册 决不加印

◆上集发行之后， 所有十月天宫绘制的 “三国无双女性版”

◆之后各期游戏日新的封面全图

◆ky 特制 “机战美少女” 系列

★十月天宫之三国无双女性版海报再度登场！

诡魅艳丽， 百花纷呈！著名插画家十月天宫绘制， 三国无双之武将女性版完全出击！

★ky 之机战美少女部队全新出击！

梦幻容颜与传说机甲的完美组合， 让你体会正义之师的另类魅力！

★《游戏日》 原创封面大集合！

各期封面无字版重新展现！

★大 16 开铜版纸精美印刷， 4 月隆重登场， 决不输给上集的华丽！敬请期待！

# 06 游戏日

**健康游戏忠告**
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

封面作者：阿津




**五周年卷首特辑**
路在脚下 2

**强档攻略**
PS2 Fate/stay night [Realta Nua]小说攻略 10
PS2 Persona 3 Fes 后日谈 & 追加要素完全解析 31
PS2 魔法老师·梦想战略～梦见的少女是公主 38
XB360 蜘蛛侠 3 40

**极限研究**
无双 OROCHI 全角色专用道具获得方法修订版 48
无双 OROCHI 蜀、魏势力关卡事件详细解说 51

**非主流**
特别企画·这个世界不能是这样 63
无双大乱斗实战教程 69

**才语游言**
闲言碎语 73
编辑部的故事 74
才语邮局 75
资讯 79
如果电话亭 80
寒蝉鸣泣之时补完篇 82
画师访谈 84

**掌机乐园**
掌机前言 85
NDS 最终 幻想 12～亡灵之翼 86
全剧情对话翻译 全任务攻略 全召唤兽图鉴 合成系统彻底解析 素材出产地点一览
"骗"女性向游戏·交响情人梦 126
移动娱乐族 128
PSP 最终幻想战略版·狮子战争 129
系统详细解析 全职业分析 完整剧情攻略 隐藏要素大公开



# 数字化用户

**主管**四川省科学技术协会
**主办**四川电脑推广协会
电脑商情报社
**《数字化用户》杂志社编辑出版**
**社址**成都市营门口路民光商厦五层
**邮编** 610036
**传真**(028)87646606
**编辑电话**(028)87688333-505
**编辑信箱** gameday@cbigroup.com
**总编辑**牛泊
**副总编**许海龙 童文臻
**执行主编**周博 石薇
**客户经理**付晓飞 呼丽丽
**编辑**任超 王梁宇 李一凡 朱博
**发行总监**秦风
**市场策划**刘丹
**特约编辑** Cyberman(美国)
**美术总监**薛霜
**美术编辑**梁镭耀、樊俊成、陈颖、白羽
**法律顾问**四川联合律师事务所 申杰锋律师

**客户服务**
**免费服务电话** 8008864689
**北京** 010-62137523 李艳斌
**成都** 028-87688333-505
**上海** 021-64412101-8005 夏侯军勇
**广州** 020-87588518 陈勇平
**广告许可证号** 5100004001007

**国内刊号** CN51-1567/TN
**国际刊号** ISSN 1009-0843
**邮发代号** 62-99
**发行单位**全国邮政局
**零售**全国各地书亭报摊
**发行服务**(028)87648981、87688333-533
**邮购**成都市营门口路民光商厦 532 室
**邮编** 610036
**定价**人民币 8.8 元
**印刷单位**成都电脑商情报印刷厂
**刊期**半月刊
**出版日期** 6 月 1 日

2007.06
ISSN 1009-0843
06>

# 游戏日 五周年专题 路在脚下



**序言**

在很久很久以前的银河系……不对，是在五年之前的成都，一本叫做《游戏日》的游戏杂志诞生了。不知不觉，5年的时间一晃而过，在这5年里，我们有过惨烈的厮杀，有过郁闷的失败，当然也有过洋溢着"这次干得不错"的自豪感。

那么，在第五个年头，我们该说些什么呢？当然娱乐读者的内容必不可少，但在这之前，先劳烦各位看一段比较正经的东西——五年了，我们经历了很多，也看了很多，有一些话还是趁着这个机会说出来比较好。

让我们先从游戏之外说起：不知道多少人看过《Prison Break（越狱）》这部美剧？大约是在去年夏天的某个时候，不知道从哪个网站开始蔓延着这样一条消息："北美收视率第一的美剧，FOX电视台的《越狱》将有可能引进中国！"于是很多人开始找这部片子来看，姑且不论看完之后到底感想如何，总之等人问及的时候，便也一拍胸脯："不愧是北美第一，就是好看！"而《越狱》也就不知道什么时候在中国大热特热起来，俨然有成为美剧标准的架势。

真实情况是什么样呢？

让我们到《越狱》播出的第一季时间去看看——2005-06季度的电视节目收视率排名，第一位是FOX的——American Idol（美国偶像，基本可以肯定超女比赛就是抄这个的），第二呢还是美国偶像，不过是另一个时间段的。第三位是大名鼎鼎的CSI:Las Vegas（犯罪现场·拉斯维加斯），第四位是Desperate House-wives（绝望的主妇），然后依次是Grey's Anatomy（实习医生格蕾）、Without a Trace（寻人密探组）、Dancing With the Stars（与明星共舞，这个则是"舞林高手"的原版）、Survivor：Guatemala（幸存者·危地马拉）、CSI：Miami（犯罪现场·迈阿密）、House（豪斯医生）……干，前十位里倒是真人秀就有4个，但完全没有《越狱》的影子，这个"北美收视率第一"的东西究竟在哪里？

直接用搜索吧……呃，我们找到它了，第55位，收视率9.2%——这就是越狱第一季在美国的收视排名！而所谓的在"年轻人里火爆异常"也没火爆到哪里去，18-49岁年龄段的观看人数只排在第30位，没看出有什么热情。至于第二季，现在是人都知道"收视率下滑严重"了……

当然，现在去追究到底是谁放出这个消息，为什么要这么说已经没有意义了，而且我们也不否认越狱是部不错的美剧，关键是——为什么这么多人相信这个"排名第一"的神话？就没有谁突然想起去查查看排名第二的是谁，然后发现第一名不是越狱么（或许有这样的人，但是从谣言扩散速度来看太少了）？我们觉得社会还没有纯良到这个地步……

那么只能想到一个解释，那就是国人的"随大流"心理，在太长的时间里，我们习惯于听信大众都听信的声音，两千多年前就有"三人成虎"的事例，时至今日这个习惯也没有消退，只要看到很多宣传"这个是最好的"就会不由自主相信，而且会不自禁地成为这个消息的二道贩子，最典型的例子便是一个网络新闻只要出炉，三天之内就会蔓延到无数论坛，而且被添加各种各样的佐料，最后一个"制作人表示有机会会考虑和××主机合作"的新闻可能变成"该制作人的看家作品×××游戏将于明年夏天在××主机上发售"……

不要以为和自己无关哦，你想一想，自己有没有这样的经历：某人以相当肯定的口吻告诉你一件传闻，你会在完全没有去查证的情况下便相信它，并将其转换成自己的语言告诉别人？——那可真不是件好事。

虽然大部分时候对方告诉你的事情都不会有假，但对于"传闻"这种东西来说却有特殊性，既然你可以把自己听到的东西加上自己的理解告诉别人，怎么可以保证告诉你的那人不是以同样的方式说出口的？

如果我们多问一句"你从哪里知道的？"就很有可能得到"别人说的""网上看到"之类无法追查下去的回答，这个时候，你还会不会相信，会不会把它又告诉别人？我想比例会减少很多，毕竟把这种拿不准的消息传出去，未免有点冒险，万一错了呢？

但是，如果是你在杂志上看到的印刷品，或者在一个你认为是很权威的人口中说出来呢？哼哼，想要去求证的心理一下子又减弱了吧？前几期《游戏日》上的愚人节专题竟然骗到了超过半数读者，"权威"的力量可见一斑（虽然游戏日还不是那么权威）。

但是，《游戏日》是一直不提倡这样的想法的。为什么我们喜欢嘻嘻哈哈的做调侃历史和神话的专题？为什么我们经常连自己一起恶搞？为什么才语游言很少登纯粹表扬的信件？因为我们自己本身就不是高高在上的人物，强要摆出道貌岸然的学究样子只能适得其反；我们也希望读者们都是带有自己独立思考能力的人，是可以和我们交流沟通的朋友，当你们看到我们这些开玩笑式的话时会想到"哦，原来××没有传说中那么强""这帮家伙居然比一般人还烂"……

接下来的交流，才能谈得上是物以类聚皆大欢喜烂成一堆啊！不过令我们比较欣慰的是，经过五年的熏陶，《游戏日》读者几乎都有了不错的独立思考习惯，有你们这样的读者，就算因此降低了销量的上升速度，我们也觉得值得！

不过交流得相见恨晚又会带来另一个问题：我们会不会因为某个人或某个事物特别合自己的胃口，而不加选择的抵触别的看法？

在编辑部就有这么一个活生生的例子——跑什么跑，说的就是你，那个戴面罩的美编！此人喜欢樱大战、喜欢SEGA已经是众所周知的事实，而面对"把SEGA家用主机挤垮的罪魁祸首"SONY，那可真是"恨不能生食其肉"，口头禅是"老子活着的每一天都是为了看到索尼家破人亡"，只要看到SONY主机的不利消息就哈哈狂笑，反之则切齿诅咒，近期PS3和PSP销量不好可是让他把脸都笑烂了……同学们，这是反派，不能学他！

为什么非要到"不是你死就是我活"的地步？对于一个普通中国玩家来说，游戏厂商的竞争真的会变成和自己切身相关的事情，甚至逼得你要拔刀而起和对方干一架？编辑们脱离现实世界是有点久了，但是在网络上，我们依然看见这样一幕时常发生：那就是打着"软饭（微软fans）"、"索饭（索尼fans）"和"任饭（任天堂fans）"旗号的玩家在网络上分帮结派，各自拉山头，各自打嘴仗，甲骂乙媚俗，乙骂丙顽固，丙骂甲暴发户，乙骂丙不知进取，丙骂乙毒瘤……

这种可比三国乱世的盛况，可说是中国的论坛上才能看到的独特风景。只是不知道，骂倒了对方，是不是就等于骂倒了对方支持的厂商？是不是就能为自己支持的厂商出一份力，甚至能骂出一两个厂商正式进入中国发售中文游戏？至少有一点可以肯定，目前所有进入中国的游戏厂商都绝不是因为中国有一帮视对方玩家如仇敌的支持者！

为什么我们的观念里只有泾渭分明的黑白？为什么不支持自己的观点就是敌人？为什么只有支持自己的观点才是正确的？为什么和自己爱好不一样就要嗤之以鼻划清界限？

长久以来在中国玩家里有这样的观点：所谓"铁杆玩家"就是无论如何都要支持自己喜欢的厂商，并视其他厂商为敌人，同时也视支持那些厂商的人为敌人。至于自己支持这边，不可能有错，所有举措都是正确的，如果有不理解的地方，那就是自己的问题，回去好好反省总有一天会醒悟的！

就因为这样，在相当长一段时间里有大量人为《E-VA》里无耻的"电梯30秒"和"欢乐颂里的初号机"击掌叫好，认为这一段太牛逼了太有内涵了导演是神他怎么就敢这么干实在太伟大了，完全无视庵野流氓当时面临的制作资金短缺他是只能出此下策而已！

（注：著名动画片《新世纪福音战士（EVA）》里曾出现凌波丽和明日香在电梯里一动不动，画面静止长达三十秒，只有电梯上升的嗡嗡声的口胡场面，还有初号机抓住最后的使徒渚薰后画面也静止不动，直到背景音乐"欢乐颂"放完才一把掐掉那小白脸的头，同样口胡）

至于《DQ》就更不用说了，它是日本的"国民级RPG"没错，但它在中国引起的膜拜同样不正常，直到7代为止，这个游戏依然是以无数的蝌蚪日文加少得可怜的几个汉字（早期的DQ干脆一个汉字都没有）作为特征，加上其标志性的高难度和庞大系统，天晓得怎么就有那么多中国玩家奉其为神作，交口称赞的玩家里到底有多少人能投入的玩这个从画面到文字都晦涩难懂的游戏？难道就因为自己看不懂，所以就不能也不敢指责

“神作”们的任何问题？这同样只能解释为之前说过的那个原因：随大流。大家都在说好，如果自己说不好那就可能被归于愚钝一列，其性质大概等同于皇帝新衣，说看不到的人那就是傻瓜——尽管他说的可能是真话。

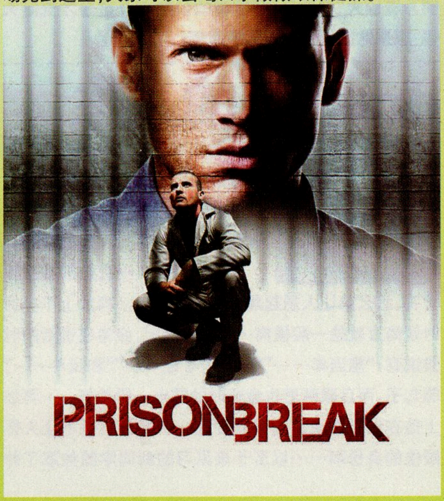
而要造成这种“非友即敌”，“一条道跟着跑到黑”的局面，除了玩家自己的顾虑、国人长久以来的随大流习惯之外，在我们看来还有一个因素，一个重要的因素，那就是有一群捣乱的人！或许他是一个狂热玩家没错，但他对自己所支持的东西并不是完全了解，只是有一种狂热的情绪在支配其行动而已，最要命的是他偏偏还认为自己是对的！

这种不求甚解又自认正确的人往往倒是非常活跃的群体，在各种论坛的骂战上我们可以经常看到他们的影子，具体表现是以自己的理解来行事并引以为正确，如果有不利言论则不惜伪造假象也要捍卫自己的“正确性”，例如他会告诉你“国外早就论证过×××是绝对不可行的，×××的彻底失败也早就是公论”，但这个“国外”到底是实际存在于地球上还是他的想像中，还真不好说，编辑部就曾经经历好几起类似事件，事后都发现纯属捏造，由此对不标明具体出处或可以查询的“国外玩家”、“业界朋友”或“权威人士”疑心重重。

所谓“不怕懂的，也不怕不懂的，就怕半懂不懂还不懂装懂的！”此类人士的发言极具迷惑性，足以让普通玩家丧失斗志：人家的资料来源我不知道耶，好像很牛逼耶……那又怎么样？不是他那些国外玩家和业内朋友在替你玩游戏！只要不是牵涉到官方数据的话题，凭什么不能表明自己的观点，凭什么不能保持怀疑？!

或许有读者会疑惑：让我们不要盲目树敌，又让我们保持自己观点，会不会可能相互矛盾？我们的答案是“当然不会”，我们要做新时代的有理智有判断力的玩家！不要妄自菲薄自己，也不要无端猜疑，关键就在于要“言之有据”，如果自己的理论站不住脚，承认错误也不会丢脸（编辑部不也道过几次歉么），如果对方确实有理有据说得没错，赞同他又何妨？这点判断力我们应该有！

至于厂商或游戏之争，在现在的中国玩家来说完全是不必要的，热爱自己的厂商游戏不代表要把其他的都列为异端打倒在地，不然的话，这仗打到人类建立火星殖民地也没个尽头，战个血流成河也不会对厂商或游戏本身有任何影响，徒费精力，徒然树敌而已——好，上半场先到这里，大家可以去喝口水做做眼保健操。




既然说到了读者要有自己的主见，不能盲从，那么杂志的引导力在这方面也就显得非常重要起来，试想如果读者接触到的舆论都是奉媒体为神明（也可能是媒体自封为神明），要求一切向杂志看齐，迷途的羔羊呀跟着我才有草吃，估计这时能狠下心来提出异议的人就不会多。那么身为一本电视游戏杂志，我们到底要怎样做呢？

首先，我们必须要清楚，中国的市场现在依然是一个畸形的产物，中国玩家想要第一时间玩到一线大作，依然要面对语言障碍——还依然要选择盗版。可以说，虽然喊市场规范化喊了那么多年，中国的电视游戏市场依然是蛮荒一片。

在这种不健全环境下的中国电视游戏杂志，当然也谈不上是什么正规军，这一点遮遮掩掩的没用，我们必须要正视。

既然都是土匪，那么有些事就很有趣——譬如说在我们这些土匪里突然有人打出一杆大旗说“老子天下第一”，那么这个土匪第一的排名能说明什么呢，说明自己是最大的土匪还是土匪头子？这看上去就像一个笑话。所以在念及这一点之后，我们决定不说自己是什么“中国第一的攻略杂志”“中国最好的攻略杂志”了，那和说自己是“这个山寨里枪法最好的土匪”没什么区别。
我们要做的事情就是原创，继续踏踏实实地做我们的攻略革命，为读者奉上自己全力制作的攻略和专题，争取从一窝土匪做到正规军！

但是真正打出“中国电视游戏第 1 刊”的旗号之后就不一样了，那就不再是土匪，而应该是带领全天下贫苦百姓闹革命的堂堂“闯王”！蜘蛛侠先生的叔父说过，能力越大，责任就越大——身为“中国电视游戏第 1 刊”究竟应该背负怎样的沉重责任？以我们现在的觉悟恐怕还不能完全领会，我们只能尝试着去揣测一下那宏伟的胸襟。

在我们看来，把中国游戏市场带向正轨就是它当仁不让的责任！“中国电视游戏第 1 刊”啊，那代表什么？代表中国绝大多数电视游戏玩家都是站在它身后的，它就是这些玩家的代言人，在读者力量分散的时候，它就该用自己的影响力带着读者们一起营造一个健康的游戏环境，现在虽然“电子海洛因”的头衔被网游抢走了，但电视游戏在中国的地位依旧艰难，改变整个大环境，让玩家们能光明正大的玩游戏这本身就任重道远，更别提有朝一日让中国市场摆脱蛮荒状态，反攻日本，反攻美国，统一全球，冲出银河系……这路可漫漫着呢！!

冷静一下，在即将到来的光明前景面前我们显得太激动了，太浮夸了，要脚踏实地，要一步一个脚印。从现实情况来看，让一本杂志来带领全国那么多万读者反攻日本难度还是太大了一些，我们要杜绝好高骛远。既然是中国第一了，是行业龙头了，肯定不会干那种装傻充愣，只管赚钱的龌龊勾当。第一要有第一的气派，第一的度量，毕竟“中国电视游戏第 1 刊”不是“中国电视游戏赚钱第 1 刊”！

有的人曾经把日本杂志带的游戏光盘内容稍微改一改就当作是自己的原创拿出来骗钱；有的人把日本出的原画集、公式设定集、攻略本之类的“汉化”一下就恬不知耻地往国内卖，赚这种黑心钱；有的人把网站上的攻略直接 copy 下来，就当作自己的作品登在杂志上；有的人打着“×××第一”的旗号去骗厂商的钱，去拉更多的广告，然后选择性地忘记当年“广告绝不占正式杂志页码”的承诺，自己躲在编辑部开心的数钱；有的人……

这种事情，在“中国电视游戏第 1 刊”面前还敢做么?在青天白日之下还能有这种黑暗丑陋的东西的生存之地么？答案是显然的！“中国电视游戏第 1 刊”肯定会唾弃这种无耻的行为，肯定会带领广大读者声讨这种只为追求利益的无知企图，“中国电视游戏第 1 刊”会告诉这些宵小之辈“中国的电视游戏市场还很稚嫩，经不起这样的辣手摧花，请更加温柔的关心它，爱护它。”

伟大的马克思爷爷说过：“有百分之五十的利润，它就铤而走险；为了百分之一百的利润，它就敢践踏一切人间法律；有百分之三百的利润，它就敢犯任何罪行，甚至冒绞死的危险。”相信这帮无良商人，在“中国电视游戏第 1 刊”的光辉之下，一定无所遁形！

所以说，做第一是需要勇气也需要能力的，我们虽然也在一直努力，但现在还没这份能力，路还长着呢，咱还是紧紧跟在“中国电视游戏第 1 刊”的大旗后面，去做点力所能及的事情吧。比如说，继续小打小闹，出些由中国画师原创的画集，虽然题材会参考一下日本方面的思路，但至少比那些直接“盗版”的行为要高尚得多，我们虽然穷，但也穷的有骨气，每一张画稿我们都要支付稿费，而不是靠用每一张盗版来赚钱！再比如，我们继续做自己的原创攻略。虽然没有游戏厂商愿意搭理我们，愿意给我们提供官方资料，我们还是可以想办法做出一份问心无愧的攻略来，我们没有钱、但我们有时间、我们有人！事在人为，我们坚信着，只要努力过了，就一定会有收获。
当然，我们还是要为没有经过游戏厂商允许就擅自刊登日本方面的官方资料而道歉，我们更加希望，在“中国电视游戏第 1 刊”的带领下，有朝一日我们也能够堂堂正正的使用官方资料。

好了，说了这么多大道理，我们还是要卑鄙无耻的替自己考虑一下。如果真的有一天，游戏日活不下去了，请我们允许我们“偷偷的进村，打枪的不要”，躲在地下偷偷的出些原画集，偷偷的出些日本官方攻略本，偷偷的出些日本资料设定集，养家糊口。我不入地狱，谁入地狱？这些肮脏的勾当“中国电视游戏第 1 刊”肯定不会干的，所以就让我们这些无耻小辈来承受“世间一切之罪”吧，毕竟我们都是烂人，这辈子都没办法名垂青史，但是如果要遗臭万年的话，恐怕还是办得到的。

说到这里，我们不禁开始憧憬那种“幸福”生活了：再也不用为写攻略自己打游戏打得死去活来；再也不用每个月守着不到两千块的工资被信用卡追债追得抱头鼠窜。你还别说，赚这种没良心的黑钱，还真是轻松愉快啊～大家到时候记得买啊，保证便宜！反正翻版又不贵！

打住打住！！上面是想入非非了。我们保证，如果“中国电视游戏第 1 刊”不抛弃我们，我们就算吃糠咽菜，也要紧紧跟在“中国电视游戏第 1 刊”的屁股后面，屁颠屁颠地奔向那光明的彼岸～

最后，在《游戏日》微不足道的五周年诞辰之际！

在“中国电视游戏第 1 刊”大展宏图，光耀神州之际！

游戏日全体编辑擅自率游戏日全体读者顿首谨祝！

惟愿“中国电视游戏第 1 刊”胸襟似海，带我们奔赴光明未来！

更愿“中国电视游戏第 1 刊”垂玄范兮光来裔，与玄象兮长昭晰，飞英声兮越三代，永锡祚兮万亿载！

# 编辑部之黑历史

每个人心中都有一个阴暗的小角落，每个人都有一段不愿意提起的过去。编辑们来游戏日之前过着什么样的生活？下面是众人互相暗自揣测的"真相"，我们对其真实度不负任何责任。

## 饭饭君的真相



饭饭君第一次来编辑部的时候，着实令全体编辑大吃一惊。只见一个西装革履，皮鞋锃亮，手夹公文包的成功人士来到编辑部，当时众人想都没想就对 DRAGON 说："快躲起来，要债的人来了。"然后等众人诚惶诚恐的把饭饭君请进会议室，fei 屁颠屁颠跑去倒茶的时候，饭饭君说话了："没想到你们这么热情～我太感动了，我是来应聘美编的……"

这段小插曲之后，饭饭君正式进入编辑部担当美编，而且从那之后再没有穿过西装来上班了。

经过几个月的接触，我渐渐发现饭饭君的来历绝对没有他表面上所说的"在深圳打过工"那么简单。令人起疑的事件发生在某个加班的晚上——

那天晚上是典型的"月黑风高杀人夜"，大约凌晨 2 点左右，编辑部灯火通明，众人精神抖擞地加着班，不料民光商厦突然停电了。众编辑的惨叫此起彼伏"我靠！！老子写了 2000 多字还没存盘！""日它个先人板板，还差 5 分钟就能存盘了。""直娘贼，电信公司又在搞什么飞机！"

此时突然响起了一个极为不和谐的声音"啊啊啊啊！！好黑、好窄、好可怕！！"众人吓了一跳，梵天赶紧点亮手机上的补光灯，四处照着。灯光晃到饭饭君的位置上，只见饭饭君缩在桌子下面，抱着头瑟瑟发抖。众人愣了半分多钟，还是一把手 DRAGON 先发话了："那啥～你要是个漂亮姑娘，我保证现在所有人都抢着跑过去抱你……可惜我们这都是性取向正常的单身男性，要不你下次介绍你妹妹过来？"

饭饭君听到 DRAGON 的话，似乎查觉到自己的失态，马上从桌子下钻了出来，马上替自己打掩护："呵呵，娱乐大众，娱乐大众而已，这个是以前在深圳的时候玩的行为艺术，大家不要介意。"

停电事件之后，饭饭君偷偷买了一个应急灯放在桌子上……除此之外，在听说民光商厦的电梯经常会出问题之后，饭饭君也始终坚持爬楼梯"锻炼身体"。

可疑，非常的可疑！！联想到饭饭君曾经在深圳打工的经历，于是以超级机器人的名义起誓，真相只有一个！！

饭饭君曾经是个偷渡客！！

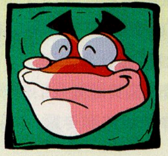
事情是这样的。饭饭君到深圳打工的目的实际上是想从香港偷渡到北美，经过长时间的准备后，饭饭君终于登上了偷渡用的特殊集装箱。饭饭君没有想到的是集装箱里居然装了满满一箱人，自己被分了两盒压缩饼干和一瓶水之后，也被踢了进去。"上当了！！是谁告诉我集装箱里相当于三星级酒店配置，连台球桌都有的?!！"

经过 1 个多月的海上航行，集装箱终于到达了北美大陆。可是这艘船的黑色交易被海岸警卫队发现了，当警方打开集装箱时，只剩下拥有蟑螂般生命力的奄奄一息的饭饭君……饭饭君在医院躺了 3 个多月，最后被遣返回国。

以上全部是星辰个人的猜测，不对结果的真实性负责。

尾声：某日 fei 在网上看到一则老新闻，说前段时间某偷渡船在北美海岸被发现，船上偷渡客仅有一人生还。"喂～你们来看看这个人，戴上眼镜的话，是不是很像饭饭君??"有点耶，我看看……'比较特殊的是，整个集装箱里的尸体都已经残缺不全，而唯一的生还者则坚持不发一言'……啊啊啊?！"

## aice 的阴谋



游戏日编辑部，某日加班中～～

"Aice——有位读者来信问，你和你女朋友是什么时候，怎么认识的？"fei 拿起一封读者调查表问道，语气带着众所周知的怨念，"说一个 loli 控能做到这点真是令人叹为观止啊——"

"啊，我女朋友？"Aice 若有所思的说道："算起来应该是很多年前了，呃，初一的时候认识的。"

"初一，这么早？这么说来果然认识的时候她还是 LOLI 咯？"fei 不怂道，"你这个死 LOLI 控，从那个时候就开始对小女孩下手了么，或者说还要更早？不要告诉我你和寒蝉里的主角一样还对 LOLI 们下过毒手……"

"什么！"正在一旁排版的另一位 LOLI 控饭饭君大叫，"Aice，你居然……你这是在给我们 LOLI 控的脸上抹黑啊！"

"切，你们这群胡乱揣测的家伙，初一的时候我不还也是正太么，和我女朋友只是普通的同学关系而已。"Aice 辩解得有点无力，"再说当时哪里知道什么 LOLI 控之类的东西，长得漂亮的小女孩嘛，谁都会喜欢的。"

"哦?那你是什么时候对你女朋友下手的呢，看着她从 LOLI 成长为御姐之后么，你这个禽兽～"

"啊～～～～～～"另一边的饭饭君抱着头叫了起来，显然是因为战友居然背叛革命而痛心。

"饭饭君受刺激了……aice，不要趁机逃避话题，继续回答！"fei 显然不想就此放过他。

"不要说成下手这么难听，我和我女朋友在高 2 的时候才正式交往的，之前我还交过一个女朋友。"

"禽兽。"编辑部的每个角落都同时响起一个声音。

"原来你丫还吃了不止一个！……那是你主动告白的还是你女朋友主动告白的？"

"呃，应该算是她主动吧。"

"Aice，我们看错你了，原来你是这么无耻的家伙！培养一个 LOLI 长大，然后你在欺骗另一个女人感情未遂后就把魔掌伸向了她，还用不可告人的手段诱使她向你告白，最后达成你不可告人的目的，真是太龌龊了！"fei 迅速组合了一下资料，拼出这个结论。

"我，我哪里有？"

"你是不是和她从初一就开始一起长大的？"

"好像是……"

"你是不是之前还和另一个女的散了？"

"呃，对啊……"

"你和她交往的手段是不是都从游戏里去学的？"

"大部分是……"

"你敢告诉她么？"

"这个，不敢……"

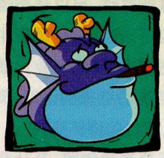
"果然是不可告人的手段！……你和她交往之后做的事情能全都公开吗？"

"那怎么可能！"

"你看，还不是不可告人的目的！——你还有什么说的？"

"……我，我做事去……"

## 大师的故事



星辰同志，我们从表面上看是：机战 fans，信用卡达人，游戏日编辑部电脑知识最丰富的编辑，当任何员工有电脑疑难杂症时，在编辑部高叫"大师"（英文的 master）星辰即可出现，且迅速解决问题。个人总是说，是武汉理工大本毕业后直接到电电任职，02 年离开电电到成都参与创立游戏日至今，但你以为这就是真正的星辰同志吗？错！

俗话说得好，平凡之人，必有不凡之处（fei：这是哪门子俗话？），其人身材不高，相貌不俊，近视，听和他同住的梵天说，也未曾见其幼时养得的好大龟。但这位同志确实对 IT 的新兴产业和产品有无比的领悟能力和了解，比如苹果公司今年新公布的手机，曾引起众编辑口水四溅（也就是流流水，好几千大元呢），但第一时间大师就把这款手机的缺点娓娓道来，还有具体数据支撑。这种本事可不是一个普通人能有的，他到底是如何知道这些高科技细节的呢，直到有一天，我们在街上看到一辆写着硕大"星辰公司"字样的公交车开过去才恍然大悟：原来这家伙一直深藏不露啊！

## dragon 的人生



表面看上去 dragon 是个和蔼可亲的胖子。但是在这几年里，偶尔从他的表现和谈话中让我们看到了他一些不为人知的过去。

首先，这人一直是黑衣服板寸头，怎么都让人想起黑势力那些角色。再加上不笑的时候简直就是一脸横肉…吓人。同时，经常在说话的时候说到："想当年……""找人灭了他……""和我斗……"等句子，而且眼睛里也会适时的露出一股杀气……再加上他在做某些决定时候的冷酷……真是不得不让人怀疑他的身份啊……以至于来见习的新同学给他取了外

号:黑胖胖,我妹妹见了后给我说他很可怕……

当年此人一定是混迹北京街头的一代大哥,手下小弟无数,在京城里呼啸山林鱼肉乡里。可能赶上了严打那会跑去调戏了哪家闺女被警察追捕,然后隐姓埋名跑去了电电当编辑。后来在杂志上抛头露面又被人认出来了,不得以,带着几个伙计和家当连夜跑路进川到了游戏日。

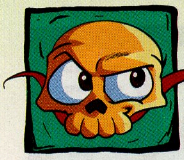
当年就觉得这家伙不是好人,现在看来果然是。听说还被法院到处追,办信用卡都会被拒,电信营业厅都不敢进,怕就是进去了就被人按倒在地。

最可怕的是,他在一次玩笑的时候开心的说出了一个绝对可行的方法:看谁不顺眼,把丫剁了。在厕所里分解开,买一个大冰柜,2 口大锅和一条大狼狗。每天从冰柜里拿一些出来,剁烂一点,在锅里炖上。炖烂后喂狗吃。一周后就应该什么都不会留下了 ~~~

当时办公室内的温度掉到了冰点……只有他还一个人开心的笑着,仿佛在回味些什么……

我怕……有天……我睁开眼睛后发现自己在锅里………

## 牛蛙传奇



说句实话,现在我觉得敲键盘的手指比平常重了好几倍。你知道,要描绘威震四海的牛爷的过去,是一件非常有压力的事情,稍不注意,就有可能不得善终,"在府南河捞起的无名男尸"还算轻的,而且最要命的是牛爷……现在就坐在我旁边的座位上!好恐怖啊好恐怖!

常看游戏日的读者可能还会有印象,牛蛙的"犯罪集团首领"称号最初只是因为他玩街霸时连续挑战香菲被戏称为"犯罪集团围攻国际刑警",纯属搞笑而已,但是很快编辑们就发现,牛蛙的一些潜在人格似乎就随着这个开玩笑的说法开始暴露出来了。

以前牛蛙是个很温和的人,但现在他喜欢动不动就说"怎么,不服啊?""傻×,理都懒得理你!"

以前牛蛙只是喜欢吃饭时喝酒,但现在在加班时他也提着老白干来。

以前牛蛙穿着很朴素,但现在他居然染了头发穿了耳环。

以前牛蛙只是擅长熬夜,但现在他根本就是喜欢熬夜,往往还面带嘲讽之色的和人聊 QQ。

……

这绝对不可能是因为我们取了个外号的关系!游戏日编辑部要是有这个威力早就给盖茨叔叔取个外号"游戏日赞助者"了!

所以我们谨慎地探讨着牛蛙的过去,但是他的口风一如既往地很紧,大家还是只能从蛛丝马迹里看到一些端倪——

例如,某次在聊天时,牛蛙无意间谈起自己眼角的一个疤"是在某次打架时被刀子戳进去的,不过没戳到眼球",众人一阵呆然,然后梵天问:"戳你那个人怎么样了?"牛蛙回答了两个字:"很惨!""……"然后不管我们怎么诱导,他都不说话了,真是想不浮想联翩都不行。

还有一次,牛蛙谈起自己脚上的另一个伤疤:"这个?哦,被刀片划的。当时戳穿了,啧。""那个戳你的人怎样了?"这次牛蛙警惕地抬起头,把提问的人看得一身冷汗之后,才哼了一声:"关你什么事?""……"然后又是照例的守口如瓶……呃,希望那人现在还健康的活在世界上。

当然,牛爷最惊悚的一次经历,据他自己说,是"去掏老鹰蛋,结果从山上摔下去",编辑们见识都比较少,只在电视上看过老鹰生存的环境,那些鸟筑巢的地方可都是悬崖峭壁呀,牛爷居然摔下去了,偏偏现在还没事一样站在我们面前……

于是我是这样猜想牛爷的过去的:

牛爷其实是外星塞亚人的后裔,只有塞亚人才具备从高山上摔下去毫发无伤的本事;他染发是为了掩饰自己变身成超级塞亚人时的头发变色,和他战斗的也多半不是地球生物,不然有人类失踪毕竟是件麻烦事……可能性:20%

牛爷其实是青城山某修仙门派的关门弟子,甚至可以御剑飞行,不然怎么能解释他在打架时居然会被戳到脚?只有在可能全方位攻击的空中战里,才会因为高低差导致脚受伤,而他从山上摔下去无事也是因为他会飞……可能性:30%

牛爷出自某个神秘的古国(比如三星堆文明),他是这个王国的继承者之一,而王国的继承者之间都是通过惨烈的死斗来决定胜负的,所以牛爷年纪轻轻就满身是伤,而"掏老鹰蛋"只是获得继承权的试练之一,很可惜看来牛爷没有成功,所以他压力很大,熬夜啊,喝酒啊,嘲讽别人啊,都是排解压力的手段……可能性:40%

当然,还有一个可能,这些伤都是意外,牛爷其实只是一个普通的青年,他只是被我们误导而习惯了犯罪集团首领的称号而已,但是这个猜测太残酷了,我拒绝相信!它只有 10%的可能性!

## 魔女的条件



说到梵天,大家脑海里一定会立刻浮现出一个贱字,我也不例外。因为座位就在梵天旁边,所以我经常是首当其冲受到他的贱格炮火攻击。有时候不禁会想,世界上为什么会有这么贱格的人存在呢?但每次都百思不得其解。直到有一天,我偶然遇到一个自称是梵天老同学的人,才从他口中得知一些不为人知的内幕消息。

在很久很久以前,梵天其实是一个非常正经的品学兼优的好少年,他从小学习书法,8 岁就获得吉林省青少年书法大赛的冠军,远近闻名,亲戚邻里都找他写对联,还有人慕名从广东省横穿整个中国赶来就为了见这位天才书法家一面。

梵天长大后,学习成绩也一直非常好,在 2001 年,梵天以优异的成绩考入了江苏某大学,在那里,梵天遇到了一个使他的人生发生重大改变的人,那就是他的英语老师艾达(化名)。艾达是一位才貌双全的美女老师,她不仅年轻貌美,还精通德英法三门外语,年纪轻轻就取得了副教授职称。

正处于青春萌动时期的梵天一下子就对这位英语老师一见钟情,可是因为他从小就非常老实正直,感情方面完全是一窍不通,于是他向同寝室的同学求教如何才能追到艾达老师。在寝室同学的出谋划策下,梵天开始主动和艾达老师接触,比如在下课的时候给老师端茶送水,帮她擦黑板,在休息的时候找各种借口请老师出来吃饭等等。经过一年的努力,梵天迎得了一张 59 分的英语考卷。但是梵天并没有就此放弃,第二年继续努力搞好和艾达老师的关系。

就在梵天围着老师打转的时候,学校里出现了一个非常不利的传闻。传闻说艾达老师有一个男朋友,而这个男朋友现在远在德国。梵天得知此消息后大受打击,不过他还是没有放弃,他相信以他的一片痴心,总有一天能打动艾达老师,让她回心转意。

转眼间第二年又过去了,梵天拿到自己第二张 59 分英语考卷的同时得知了一个犹如晴天霹雳的消息——艾达老师要辞职去德国了。梵天在去机场送别的时候泣不成声,而艾达老师只留下了一句"谢谢你,你是一个好人。"就转身走进了登机口。

在此之后,梵天一连失踪了一个星期,就连同寝室的同学也不知道他究竟去了哪里。当他重新出现的时候,一反常态的穿着一身嘻哈服,嘴里唱着莫名其妙的 RAP,见人就说"Hey man! waht f××k you doing?"。至于在这段时间他去了哪里,发生了什么事,至今仍是一个不解之谜。

从此以后,梵天就变得非常贱格,见人说鬼话,见鬼说人话,不把人脱力到死不罢休。而且本来好学向上的他从此荒废了学业,每天蹲在寝室里玩 PS2。到最后一学期的时候,不及格的科目达到了 6 科之多,本来以学校的规定,梵天是铁定留级了,但是梵天使出了贱格神功,经过三个小时的连续脱力攻击之后,院长终于答应破格让他补考。在补考考场上,梵天再次使出必杀技,让监考老师脱力晕倒,从而顺利毕业。之后进入游戏日当编辑,不在话下。

## fei 的彪悍人生



梵天曾经在愚人节专题中爆过 fei 的一些事情,可惜在这种真假难辨的语境中很多读者都把之当成了笑话,真理始终只能掌握在少数人手中,为了探求这个游戏日历史上最迷一般的人物,我深入调查了两年,在卧底期间我用生命了解了一个令人震惊的真相……

那次专题梵天也曾经说过,来编辑部前我就对这个死死团团长甚是好奇,见过真人后我彻底推翻了杂志中的那种幻像。此人风流倜傥,做事雷厉风行,从骨骼中显露出一种不知名的杀气!经常会显露出一些和编辑职业不相称的能力,例如虽然 GT 玩的不怎么样,但偶有开车机会便能轻松 360° 甩尾,可以轻松讲出边境警察枪械构造并对性能了如指掌,以及对警笛声有先天性的敏感等等。

fei 之前到底是做什么的?这个疑云一直笼罩着我,经过漫长的侧面了解,从编辑部的资料库抽取了残缺不全的信息碎片,以下情报都是他自己亲口说的事实——

去云南拉铁,半夜超载三倍行驶在没有路灯的山路上,一边是横断山脉一边是万丈深渊。

当钳工,给模具钻了三个月的孔,还把自己指甲打到过一次。

在学校小卖部打工,结果发现连卫生巾都要卖。当然一包都没有卖出去,倒是在校运会时被太阳晒得鼻血长流。

在某公司当业务员，天天跑出去打游戏，一个月不到那公司因为非法经营被查封了。

……

这些资料非但没有解开迷题，反倒使梵天更加的迷茫……某日 fei 在编辑部门外接电话，碰巧我出门打开水，隐约听到下边的对话：

"我不是说过了么，我不再做这个了！"

"我知道！……别跟老子再提以前的事了，这批货我肯定不会再帮你出的！"

"别用激将法，老子只是现在想过正常人的生活……好吧，最多见一面。"

我偷偷的随着 fei 的身影来到了小巷的深处，几个黑衣人微笑着拿出了装着白色粉状的小袋子交给了 fei。fei 一手推开了这几个人："就你们几个是威胁不了我的，老子已经洗手不干了！"

在墙壁旁见到这些后，之前的碎片在我脑海里神奇组合在了一起——云南拉铁看来其实是运输那些神秘白色粉末，那精湛的车技就是为了躲避什么人的追杀练出来的；因为没有武器对抗，所以他去当钳工制作枪模；后来在战斗失败逃到学校小卖部打工，将罪恶的粉末放在卫生巾中，不是卖不出去，而是不想卖……到某公司打工，以出去打游戏为理由逃脱组织的追杀……最后终于落户游戏日。由此可见 fei 绝对不是什么善人，黑幕交易成了他前半生的主旋律，"好人"只是伪装而已。

几阵搏斗、几声枪响后，我试探着看了下刚才的小巷，几个黑衣人倒在了地上，突然有个人在身后拍了下我的肩膀，以我平时根本没有听到过的语气冷冷地道："记住，你什么都没有看到。"

惊魂未定的我看着他继续埋头写着才语游言……很久很久说不出话来。

记住，读者们，你们什么都没有看到！！我什么都没有写！！！

## 土星男和他的邻居



土星男，只是一个普通的头戴面罩的胖子，和普通人一样过着月光光的生活，和普通人一样靠信用卡上的信用吃饭，和普通人一样满床都是抱枕手办，和普通人一样沉溺在 2D 美少女的世界中。（旁人：普通人是这样的吗？）

但是你如果因此而以为土星男是个普通人那你就错了，而且是大错特错。

首先，土星男有很多超强的必杀技和一个不普通的邻居，而这些超强必杀技都和这个不普通的邻居有关。在这之前，我先透漏一点必杀技的内容，有哪些呢？有从高楼跳下不死必杀技，有触摸高压电线不死必杀技，有服毒不死必杀技……等等。关于这些必杀技，我们以后会找个机会专门介绍。

然后我们来说那个神秘的邻居，这个邻居是土星男从小一起长大的好朋友，两人从小亲密无间，兄弟情深。一起掏鸟蛋、一起洗澡、一起上学、一起睡觉……他们就这样一起过了很多年。忘了说一句，那个时候土星男还没有戴头套。

直到……直到有一天……直到有一天，这个邻居决定去参加超女选秀了。土星男在送别的时候还语重心长的说"拿到好名次就早点回来"诸如此类的话。

比赛快结束了，土星男终于注意到"超女"的那个"女"字。但是拿到名次的邻居秋秋却不回来了。

每说到这件事的时候，土星男无不捶胸顿足的哭喊"看不出来啊！我当年怎么就没看出来啊！"

什么？你问之前的那些必杀技？忘了那些东西吧，你想，一个人经历了这么多，还有什么事做不出来的。哦对了，我也不知道他是什么时候戴上面罩的。

# 游戏日五周年不得不说的故事

## 星辰的编辑部爆料



秉承周年纪念特辑的一贯传统，本次五周年继续对编辑部内部不为人知的黑暗面进行暴光。

### 1.听不懂的小众语言

从 2007 年开始，编辑部内部就开始流传一种"小众语种"，其他人虽然能够清楚的知道他们所说的是标准的中国话，但就是无法理解其中的意思。比如："我康！我再康！我康你的康你的康你的康！你个打反击的心里变态！！""这个 3 费跳 22，屁股还不大，站不稳。"

一开始，这种小众语言只在牛蛙和土星男之间谨慎使用，其他人还可以将之视为牛蛙和土星男之间的某种暗语，但是过了没多久，饭饭君和梵天也加入了这个团体。这四人经常在休息时间用这种语言肆无忌惮地交流某些问题，还不时爆发出类似"民光吞噬！""闪金圈地！""1 万美金的黑莲花！"这样的惊叹声、喝彩声，令其他人极度抓狂。

此时，剩下的人只能高喊："请使用地球人类的语言，你们这些蓝星人！！"抗议之。

注：这个小众语种实际上是万智牌中的黑话……

### 2.梵天的轻飘飘圆舞曲事件

众所周知，梵天的手机铃音是极为贱格的《轻飘飘圆舞曲》，每当这人有电话响起的时候，就令人有种冲上去把他手机砸烂的冲动。不过更为惊悚的消息是，梵天觉得这个女性版的《轻飘飘圆舞曲》口味还不够重，打算自己亲自上阵，翻唱一首梵天版的《轻飘飘圆舞曲》……

梵天刚说出这个打算就被众人一通暴殴"你丫要敢自己唱的话就把你送到冥王星，不对现在应该叫做小行星 134340 上去开演唱会。"不过贱格的梵天显然不会这么轻易就放弃，据说每天晚上梵天都会窝在被窝里苦练这首歌，如果哪天你在网上发现了男性版《轻飘飘圆舞曲》，毫无疑问，那个就是梵天唱的。

### 3.想找的时候必然失踪事件

游戏日编辑部是被众神诅咒的遗弃之地，在这里经常会发生一些灵异事件。这其中最著名的莫过于"想找的时候必然找不着"事件。

就如同字面意思一样，不论什么东西，在最需要的时候必然会神秘失踪，然后等到不需要它的时候又会大模大样的出来露一小脸。尤其以工作上需要的资料最为明显，明明是昨天所有人都看见过的书，可是到今天正需要的时候就找不到了。当编辑们做了大量无用功弥补了这个损失之后，这书就会从一堆杂物中不经意的跳出来，又或者某人第二天上班的时候把书带了过来——昨天收拾东西的时候没注意顺手就和自己的东西一起装走了。

每当此事发生之后，全员都会一起感慨："仁慈的主啊，请赐我们一个女仆吧！！"

### 4.神秘的印刷厂财神事件

编辑部内部虽然是被诅咒的，但是和编辑部相关的地方却意外的幸运，最为明显的莫过于负责印刷《游戏日》的 CBI 印刷厂，我们杂志简直就是印刷厂的招财猫……

该印刷厂平日很清闲，经常一整天都没有活干，工人们只能聚在印刷机前打牌消遣时间。但是，只要编辑部向印刷厂通报了我们预订什么时候送胶片过去印刷之后，印刷厂就会接到源源不断的订单，一直排满 24 小时没时间休息的订单。以至于经常是《游戏日》送到之后却排不上号，无法印刷，比如上期杂志比平常晚出了 7 天，就是由于印刷厂当时生意太好，根本没时间印《游戏日》。然后，最为可气的是，等《游戏日》上市之后，印刷厂就会恢复之前的空闲状态。有时候，厂长实在被闲的没办法了，就打电话到编辑来问："你们准备什么时候出片啊，我们全都盼着这一天呢～""我靠！你们不是盼着印《游戏日》吧，你们纯粹只是盼着我们出片之后有其他的生意进来吧？"

一开始，我们只是单纯的以为这个是巧合，但是无论我们怎么调整出版日期，最终结果都完全相同，的确是冥冥中自有天意啊！！总不可能是所有人特意等着游戏日出片，然后再一起送到印刷厂吧？

"我说，要不下次我们谎报信息吧？把出片日期提前 7 天，或者推后 7 天说，我就不信这个邪了。"

"依我说，还不如以此威胁厂长让他给我们白印，否则我们就换地方，让他那个厂一直清闲下去好了。"

"好主意～我现在就给厂长打电话，KEROKEROKERO-KERO！！"

PS：编辑们经常吃饭的馆子反而是经常被吃"倒闭"，这些年来，附近编辑们经常光顾的饭馆已经有数十家被吃倒闭了，甚至连唯一的一个 KFC 都搬地方了，没天理啊！！

## AICE 的展望未来



转眼就到了五周年，做四周年专题的时候好像还没过去多久似的，不得不说时光如梭，转瞬即逝啊。

2007 年是新旧交替的一年，新一代主机逐渐普及，老主机渐渐淡出舞台。如何选择新主机是玩家面临的一个问题，同时也是我们面临的问题。但游戏日本着读者的需求就是我们的目标这个原则，以读者的选择作为前进的大方向，服务读者，回报读者，继续献上读者朋友们所需要的高质量游戏攻略。当然游戏日所特有的风格特色也是不会丢的……（有句话叫做江山易改本性难移），只要游戏日这帮烂人还在一天，就要做一天恶，恶搞一天，犯贱一天（仅限梵天）。

咳咳……冠冕堂皇的话就说到这里，下面来说说我个人的目标……玩更多萌游戏，买更多萌手办，把墙上的美少女海报再增加一倍，把天花板也贴满。

最近有读者和某编辑（旁边一股怨气传来）问我为什么整天

玩美少女游戏还能找到女朋友，这里就向大家透露一点点小小的窍门，当然全部真传是不会轻易透露的，如果有意拜师学艺可以拨打热线电话：25387874

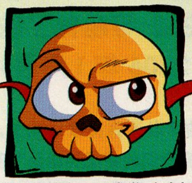
一、首先要选对游戏，那种只是人设萌没有一点内涵的游戏是不能碰的，不然会越来越宅。游戏剧情是关键，音乐其次，画面最后考虑。

二、因为是恋爱游戏，所以会涉及很多恋爱的剧情，对于实际生活中具有一定的参考价值，比如在什么情况下该说什么话，约会的时候去什么地方干什么事等。但需要灵活运用，不可生搬硬套，毕竟游戏背景是日本，而我们在中国。

三、永远记住游戏中的女性是被完美化的，不可拿游戏中的标准来衡量现实里的女性，如果你的女朋友具有女主角的某一点或两点优点的时候，你就该庆幸上天对你的眷顾了。

晕，这么快就到字数限制了啊，没办法只好打住了，希望大家在游戏日的第六个年头里继续支持我们，买我们的杂志，买我们的攻略本，买我们出的各种周边产品，每个月捐个百把元给我们做生活费，过年过节寄点好吃的好玩给我们，给团长 fei 介绍女朋友，给 DRAGON 寄安眠药，给牛蛙寄辣椒和美酒……最后谢谢各位支持，谢谢我的爸爸妈妈，谢谢 CCTV，谢谢楼下小卖部大妈……

## FEI 的折腾



"什么，五年了?!"办公室里大部分人听到这个词的时候都表示出了一定的震惊，接着和前几次谈到"周年"一样，陷入了一定的茫然状态："呃，进步？提高？变化？……你说的是杂志还是我们自己？"确实，在成都这个被"时空延滞"结界笼罩的城市，要感觉到时空流逝是比较困难的，你要说过得快吧，周围的环境一直不觉得有什么变化，你要说过得慢吧，咋就五年了呢？我现在还觉得春节是一个月之前才结束的，我上个月还住在公司宿舍……

按理说，周年纪念这个时候又该出卖点什么内幕了，但是……为什么我记得三周年时的大爆料就发生在前几个月呢？所以我说成都是个时空错乱的地方啊！好吧，那就说点儿晚上加班时的事情吧——嗯，这一幕，现在就在我的背后上演着……

话说 DRAGON 刷了台 50 寸大电视后不久，星辰也刷了一台，小一些，"只有"37 寸，接着为了工作需要，这台"小"电视被搬到了办公室，于是除了玩游戏，它又担负了一个使命，那就是给大家提神！最开始是 DRAGON 带一些还算正常的东西过来，老一点儿的如《我爱我家》新一些的如《武林外传》，扯淡一点的如《东方红时空》(传说中的 CCTV 内部晚会，恶搞到一个巅峰的杰作)，但笑料总是有审美疲劳的时候，当武林外传已经重播到第三遍的时候，大家的面部肌肉也基本停止了扯动。

而就在这个时候，星辰拿出了最适合编辑部深夜属性的东西……以为是 H 动画的人自己给我去面壁 5 分钟！——总之，当音乐前奏响起的时候，所有人都跳了起来："干，不是燕小六么，怎么变成钢之魂了？"

无错！从那一天起，游戏日编辑部正式进入了"宅时代"！请各位想像一下，每晚加班时背后的电视都在放华丽的演唱会，从机战到圣斗士，从龙珠到 one piece，甚至还捞出了水树奈奈的演唱会，看着屏幕里全场几万宅男挥着荧光棒高喊"××SAMA"，众人都感到了现场的热量。

"我们还不够呀……"aice 叹了口气。

"妈的，一群死宅。"牛蛙哼了一声。

"那个伴舞的小妞不错……"fei 通常都是注意这些地方。

"××××(没听清他喊的谁)SAMA!!!"晚上加班习惯赤膊的土星男发出这个颤音，伸出双手朝电视里抓去，那形象类似一只肉色的史莱姆，随即被众人拖回："口胡，你还挺投入啊，给老子坐下来排版！"

至于梵天，他正把上衣脱下来模仿那群宅男围巾，随即也被 DRAGON 殴倒："别在那里恶心人了，你知道现在在台上是唱歌的谁吗你！"

没有用多少时间，编辑部的宅属性就上升到了原先没有到达的高度，众人先前自我标榜的"老子不是宅！老子只是因为工作比较忙而长时间呆在室内而已！"这种狡辩在事实面前被粉碎得体无完肤——

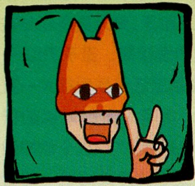
前奏刚响起两秒钟，饭饭君就能大喊出歌曲的名字；每次歌曲间歇里电视里传出的宅们大声喝彩打拍子的声音，都能和土星男小声的"嗨！嗨！"完全吻合；梵天居然也可以听声音辨别歌手，只不过他声称的"听过她配的动画"实在不大可信；星辰可以担当提前报幕的工作："下一首最强！！是××××和××××……"嗯，这些盘好像本来就是他买的……

终于有一天晚上，DRAGON 哼着小曲叼着烟从门外进来，推开门之后烟卷突然掉在了地上，过了好几秒钟，他才嚷嚷起来："你们这群 OTAKU 到底在干吗？"

每人拿根卫生筷当作荧光棒和电视里的宅男一起挥的编辑们扭头看了看他，咧嘴一笑："嘿嘿，人嘛，总要有点激情……"

"你们这明明是宅气!!!"

## 饭饭君的感慨



在游戏日已经大半年了，因为周围众多不正常人类熏陶的缘故，已经越来越正常了，现在就只剩下 LOLI 这个小小的爱好。好吧，其实我是骗人的，怎么可能有喜欢 LOLI 的正常人。

饭饭君最大的理望就是生活在一个动画一般的世界里，周围发生着动画里的剧情：人们出着动画里的洋相(比如看到香蕉皮就忍不住要去踩)，说着动画里的台词，当然 NPC 们最好都是 LOLI，各种各样的 LOLI，猫耳 LOLI、哥特 LOLI、灯笼裤 LOLI、校服 LOLI……

以上都为妄想，请心智正常的读者不要当真。

还是推荐点东西吧，《妄想改造人改藏》是一本无厘头＋低俗＋变态的漫画，我们可以看到一个好有精神分裂 FEEL 的作者久米田康治和他的好有精神分裂 FEEL 的主角改藏。

改藏是个曾经的天才，但因为一次意外变成了个笨蛋。有一天被从天而降的人体模型砸晕，然后被肇事者护理，却以为自己被外表像奇怪科学家的美少女肇事者改造了。之后，他毅然加入科特(学)部，为维护世界和平过着疲于奔命的生活。当然对手也都是一群心理不正常的变态。

全书没有一个人是正常人，就和编辑部一样。

## 梵天 5 周年寄语



转眼就是 5 周年，虽然有几年和梵天没有什么关系，可怎么就这么巧呀，刚好 5 周年的时候我还在游戏日编辑部，这真是前人种树后人乘凉呀，有这等好事，我当然要留点什么了，说不定等我老了的时候还能给后人炫耀炫耀。

回头想想，十年前的时候打死我也不相信，我会成为一名游戏杂志的编辑。家长和老师反复教育我不要进三厅(电子游戏厅、台球厅、舞厅)，我为了儿时成为科学家去发现外星人的梦想努力学习着，假"正派"的梵天没有几天就露出了马脚，可恶的马尾辫班长将梵天在游戏厅玩《名将》的事情向老师告发，一连串的化学反应后，我还是吃了家长的几个连续技，梵天的游戏生涯暂时停滞了。那时还没有正规的电子游戏媒体，当游戏编辑，这简直就是天方夜谭，我对自己这样说。

高中，梵天发觉当科学家发现外星人有些扯谈，于是跨进清华北大学府的大门成了当年我的口号。但很不巧，正是这个年代，PS 主机在祖国大陆的学校周围遍地开花，也正因为这个原因，严重阻碍了梵天踏进高等学府的步伐。因此周末的夜晚，几个假借洗澡出来游玩的玩伴深深的陷入了电子海洛因中不能自拔(3 个小时的泡澡传说也在那个时候在我们的家长之中传开来)。如果当一个游戏编辑，天天打游戏不用学习那该多好，我时刻这样憧憬着。

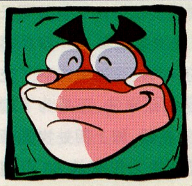
大学，纷繁复杂的游戏杂志中，我找到了游戏日。这种扑面而来的亲近感，是那些高高在上的杂志编辑所无法带给梵天的。为此游戏日成为了我最喜欢的杂志，和短笛的合作让梵天有了很多锻炼的机会，一篇篇的稿子通过杂志传输给五湖四海的读者。游戏编辑离我越来越近了，我自己充满信心着。然则公平的上帝依然不想我过的痛快，连续的挂科使得我深感泰山压顶的重力，为游戏迷发小宇宙的梵天创造了学校的挂科全过的奇迹，如今依然在校内传颂，当然是反面例子。

来到编辑部，我受苦受累，狠练基本功，生活作风正派，各个方面严格要求自己，端茶送饭倒水样样精通。这个从曹操家族流传的严谨作风使得梵天在初来编辑部没多久就适应了这里的工作(我家族谱有曹姓，所以是曹操家族)。当然中途也犯过不少错误，出现不少不足，读者和几位老编辑们的支持让我动力倍增并不断进步。

但是(大字)，我之前是一个多么正常的人啊！在这个龙族，机器人，骷髅，罗莉控，犯罪集团组成的编辑部中，我被迫被推到了生命的十字路口。一个正直、热心、善良的好少年生生的变成了"贱格"教教主，是谁造成了这些？不是我本身附带贱格属性，是这些奇形怪状的家伙和编辑部历来的改造传说将我的性格扭曲变成了这样。回想十年前对杂志编辑的憧憬，我是多么的幼稚，我的心在流血，我的眼泪在横飞……

然而，我已经扎根在游戏日这块土壤之中，即便是自己有点损失，也心甘情愿了。只要能做出我有游戏日特色的原创杂志，只要还有读者承认我们的努力，梵天就有机会贱格下去……呃不，是有机会为杂志奋斗下去！我要走贱格的路，让别人说去吧！哈哈哈哈……

## 牛蛙的 5 周年寄语



同事们说起关于五周年的纪念时，我才发现自己不知不觉到游戏日已经三年了，大家大概也习惯了一个带酒瓶上班的牛蛙形象吧，虽然我在杂志上总是以豪爽的形象出现，其实在内心还是要感谢大家的。就拿我刚到《游戏日》做的第一期杂志来说吧，现在看起来……那象什么呀！完全是在一片茫然的情况下做出来的，到现在我都不知道当时自己要说什么。但是大家都没有批评，现在想起来真是汗颜。

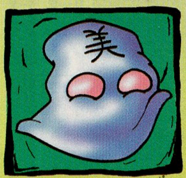
在这里我要感谢所有的读者们，是你们在三年里一次又一次原谅了我在攻略里的各种错漏和疏忽(虽然你们不说，但是我自己知道)，以后我会更加努力的玩游戏，写攻略，为大家献上更好的杂志！希望大家继续支持游戏日，也希望再过五年，我还能在这里和大家说这些话。唉，虽然当了这么久编辑，还是不怎么会说话，那就这样吧，我遛了！——你们几个在那里蹲着干吗？

众编辑："牛爷这种真诚的感谢，几百年才看得到一次啊，我们当然要多看两眼！"

牛蛙："……都滚开！"

众编辑一哄而散："哦哦，牛爷不好意思了，哇哈哈哈……"

## 土星男的酸词




04 年春节过后，我一贫入洗的进了游戏日编辑部，3 年后的今天我还是一贫如洗(笑)。

这几年来虽然穷，虽然辛苦，但是也倒是过的充实和快乐，也认识了很多新的朋友。

虽然是在游戏日创刊 2 年后才加入，但是还是见证了游戏日的发展。中间有很多快乐的回忆，也有很多艰难的回忆，比如：出片前文件坏掉了 ~~ 所有人绝望的爬在电脑前重新赶，送到印刷厂之后，片子又问题，一个电话从刚躺下的人从床上抽起来。这都是些即悲惨又有意思的回忆。

现在游戏日已经走过了 5 个年头，在以后的日子里我们还会贯彻自己的意志，做我们想做的杂志。愿游戏日越走越好 ~~~

游戏日五周年

# 光辉岁月

游戏日五周年

《游戏日》已经5岁了，按照常理来说，至少该学着打打酱油了，也不知道在读者大爷们的心目中游戏日到底长成了什么样子，基于此，我们对这五年来的历程做了一点有限的回忆，虽然不知道读者们到底印象最深的是什么，不过我们还是选出了自己所认为的一些攻略和专题。

以下内容由编辑部内部投票选出，不代表广大读者意见，但是我们希望尽量靠近您的选择。

## 最满意攻略

### 真·三国无双4(2005年4月号)

**入选理由**

虽然《游戏日》的攻略革命改造从2003年10月就开始了，途中也做过许多自认为不错的攻略，但直到《真·三国无双4》我们才第一次正式试图创造一部属于《游戏日》自己的全新攻略模式，于是就有了您看到的这部无双攻略。在制作这个攻略的时候，编辑部第一次调集了所有人力，不管是文编还是美编，一切为了三国无双服务，甚至光四格的内容题材我们就讨论了整整两天(期间fei因为提供的笑料被否决次数最多，一度获得“冷笑话之王”的称号)！大家的努力在攻略里得到了充分的体现，不管是攻略要点还是武器拿法，还是为了增加阅读性而四处搜集的各种历史花絮，加上四处找画师创作的四格漫画和在两年前可谓绝无仅有的60页超大篇幅，即使放在今天，我们也能说这部攻略是非常出色的！

**题外话**

在制作该攻略时，编辑部统共只有DRAGON、星辰、fei、牛蛙加美编土星男5人而已，不管攻略做得多么热火朝天，整个房间还是空空荡荡的。这部三国无双4也就成为了DRAGON亲自参与制作的最后几个攻略之一(DRAGON:靠，我还没死呢！)



## 最不满意攻略

### 神话传说(2005年10月号)
### 浪漫沙加·吟游诗人之歌(2005年6月号)

**入选理由**

神话传说是由当时刚进入游戏日不久的三个新人梵天、aice和RIU(不记得此人的读者请自行回忆，如果回忆不起来我也不怪你们)制作的，当时aice还没有伸出萝莉控和美少女游戏控的两只獠牙，梵天更是还处在把贱格本性隐藏在地下三千米的潜伏期，至于RIU一直都没有显示出他的存在感(在这里谴责星辰等人一直把日文很好的RIU同学当作大功率人肉翻译机的行为)，就是这样状态的三个新手被强加了“把这个攻略做出特色来！”的任务，于是他们绞尽脑汁做出了一部自认为很带劲很搞笑的“趣味攻略”……结果，在这次投票里，把《神话传说》选为最不满意攻略的人就是负责这攻略的两个人，理由是“确实做得太烂，连自己都看不下去！”




浪漫沙加·吟游诗人之歌(2005年6月号)

至于另一个当选攻略《浪漫沙加》，一个人搞定这40页攻略的牛蛙也对此很不满意，指责它内容混乱，版式难看，而且要点的分配位置不好，导致读者阅读时非常困难，“实在是太令人失望了！”当牛爷咬着牙齿说出这句话时，其他编辑都忍不住热泪盈眶地鼓掌，为牛爷这种勇于自我批评，对自己严格要求的态度和高洁的人格魅力表示无上的崇拜！

**题外话**

《神话传说》是RIU同学参与制作的最后一期杂志，大家有兴趣的可以去瞻仰他的最后战果——就算是纪念一下吧……(旁人:“你丫不就是怂恿着大家买书么！”)




神话传说(2005年10月号)

## 最满意专题

### 游戏日新年特别企划·等咱有了钱(2006年1月号)

**入选理由**

果然和编辑们切身相关的话题更容易做出花来，“等咱有了钱”这个专题，按照读者们的话说那就是“把你们内心的黑暗面都发掘出来了”。虽然部分编辑还是觉得“碍于尺度”的关系有点意犹未尽，但不论怎样，这个专题还是成功了，首先是充分的把大家的性格都凸显了出来，使它的内容看上去特别丰富——没办法，游戏日的编辑们从来都不是什么为了面子遮遮掩掩的主，还是这种撕掉伪善面具的交流方式来得痛快嘛！读者们也觉得很亲切很喜欢嘛！另外，这个专题还征集了部分作者的愿望，结果我们发现，最邪恶的还是我们自己……

**题外话**

“等咱有了钱”在办公室是一个历久弥新的话题，每当大家开始过没有钱的悲惨生活时(例如发工资前的几天)，“等老子有钱了一定要×××”的思想就会再一次




情侣们的“幸福”生活(2006年7月号)

的在编辑部抬头，而讨论银行的保安战斗力和可突破方案等不现实议案也会在一段时间里成为热门话题……

## 最不满意专题

### 情侣们的“幸福”生活

### （2006 年 7 月号）

**入选理由**

事实上，做这个专题只是出于一时的怨念，对于游戏日一帮已经可以冠之“老光棍”之名的家伙来说，要在脑海里描绘出情侣们到底会在游戏结局后过上什么样的日子，这本来就已经有点不靠谱了，但是大家还是靠着一股怨气把专题做了出来，反正脑子里只要告诉自己“他们不会有好下场，他们都不会有好下场”即可。这样做的后果就是……不管合不合理总之都拆散了！不过等怨念稍微平复一点之后回过头来一看就有点脸红，因为不管怎么瞧，都只是光想着自己写得爽而无视读者感受的成品（虽然也有很多死死团兄弟来信支持），简单的说就是局外人很可能根本就看不懂我们在写什么……专题做成这样，绝对是失败呀！

**题外话**

fei 在这个专题里表现得极为活跃，极为积极，他和 DRAGON 两人包办了超过三分之二的结局构思，所有人都能清楚看到他一边敲键盘一边头上冒出的“怨”字，几乎要突破物质界限成为实体，真是令人叹为观止！



情侣们的“幸福”生活（2006 年 7 月号）

## 少数派报告

由于是投票，所以不可能出现所有人完全统一的意见，接下来让我们看看部分编辑还投了哪些少数票。

梵天：最满意的攻略是贝维克物语（2005 年 7 月号，在 11 月号最终补完），如果把这两期攻略拼到一起，那就是一个细致到脚跟的攻略。最不满意的专题是“特别恶搞企划·超级美少女专题”（2005 年 11 月号），因为……如果不看超女比赛的话，根本不知道这文章说了什么，好笑在哪里。

aice：最满意的专题是囧大陆物语（2007 年 2 月号），由于有全员参与，这篇文章的每个部分都有自己的特色，而且非常恶搞风趣。什么？最不满意的？当然是那个情侣去死专题啦，一点意思都没有……（众人：原因怕根本不是这个吧？）

fei：我个人最满意的攻略是 FF12 攻略（2006 年 7 月号），那一期邪道攻略完全是编辑部自己摸索出来的打法，甚至比官方攻略本推荐的类似打法还快了好几个月（至少从书上市的时间来看是这样……），看上去还是很自豪 di！不满意的我选圣剑传说 4（2007 年 4 月号），首先游戏很烂，我们不得不调整了原来为它准备的大量页数，而时间的仓促使得制作非常困难，即使在后面加上了一个恶搞专题也不能掩饰这个攻略本身赶工凑页数的性质。

**特别当选：**

**恶魔城～暗黑的咒印（2005 年 12 月号）**

**丧尸围城（2006 年 11 月号）**

这两个游戏攻略本身没什么问题，甚至可以归为一流之列，但是版式用色可谓惊天地泣鬼神，诸如蓝底配红字，棕色底配黄字之类的搭配，成功地谋杀了大量读者的视觉细胞。

# 绝望时刻 TOP3

虽然读者们老是觉得我们故意喊穷喊苦，但是不妨碍编辑们继续喊苦叫穷，为什么呢，因为喊穷叫苦的时候实在出现太多了……

## 亡羊不补牢

大家知道，游戏日的印刷是非常非常慢的，加上运输，从做完到上市至少是一周时间，而在这一周里面，编辑们除了抓紧时间休息外也会偶尔翻看一下之前做的东西，心里充满了完成一件工作的满足感和幸福感。但是也有例外的时候，比如某编突然发现校样上有一大堆代表乱码的“□”没有标出，或者有张图放错了，或者有个什么地方自己干脆就写错了，这时候从天上直落地狱的心情那真是无法形容！因为那时虽然书还没有上市，但已经印刷得差不多，想改也没法改了！想亡羊补牢？至少这期没戏！

打个比方，大家可以想像从飞机上跳伞，跃出机舱三秒钟后才发现没有带降落伞，而自己正以 200 公里的时速华丽地向地面直线靠拢，那就是编辑们当时的心情了……

## 弹尽粮绝

编辑部都是一群穷鬼，但消费欲望却非常强烈，于是就出现了刷卡一族，尤其是星辰和土星男，这两个人经常会在淘宝网上目光炯炯地转来转去，仗着自己只用还极低限额的底气一路杀去，象什么 XBOX360 啊大电视啊都是这么刷出来的，而星辰和土星男的消费特点又各有差别，土星男由于家住成都有恃无恐，大不了没钱回家吃饭，所以这人花钱大手大脚，以至于一个月工资至少三分之一事后自己说不出去向；星辰则相对精细一点，不过有时也会出现意外，例如五一之前的一次，他在离发工资还有四天时就眼巴巴的望着财务部了，不仅是由于自己身上统共只剩下三块钱，还由于信用卡的还款期限要到了……靠着蹭吃蹭喝终于熬到发工资，把信用卡的钱一还，得，还剩一百二。

“没关系，这个月节省点，吃饭啃馒头泡菜就够了……”星辰正在这样安慰自己，接到了一个电话：“我是房东啊，这个星期你可该交房租了啊……”

## 釜底抽薪

能影响编辑部情绪的事情很多，不过有些事情根本就不是用“影响”可以概括的，完全可以归到引起恐慌的范畴，其中最典型的也是最惨烈的一个例子发生在去年国庆之前，之所以当时没有被记录在案，完全是因为过程太惨痛，事后所有人都选择了失忆而已……

那是一个平常的中午，按照进度还有三天杂志就要出片了，这时一切进度都很正常，不出意外可以按时出片，所以星辰等人是怀着一颗“马上就可以休息”的心踏进办公室的，但一进门就看见 DRAGON 那张似笑非笑的脸。

“有一个好消息和一个坏消息，你要先听哪个？”DRAGON 开门见山。

“……我要听好消息！”星辰按下选择键。

“好消息是，印刷厂已经答应我们，只要我们按时出片，这次不管来多少活儿，都优先印我们的，不用担心被插队了！”

“哇哈哈哈，他们终于开窍了，知道我们的重要性了吧？——坏消息呢？”

“放数据的硬盘好像坏掉了。”DRAGON 的笑容一下子看上去令人绝望，“看来需要全部重新排版……”

“什么???!!！”

十几分钟后，美编土星男哼着小调走进门来，星辰笑嘻嘻的迎上去，拍拍他的肩膀：“有一个好消息和一个坏消息，你要先听哪个？”

“呃，坏消息吧。”土星男犹豫了一下，决定谨慎行事。

“硬盘坏掉啦！所有做好的东西，一百多页，需要重新排版，而且时间不能拖！”

“我日!!!!!你杀了我吧!!!!!……好消息是什么？”

“好消息是，编辑们在自己的电脑上还留有所有数据的备份，你现在就可以开始排，不必担心编辑们延误了交稿！”

“你，你还是杀了我吧……”

# Fate stay night [Realta Nua]



机种:PS2
类型:AVG
厂商:角川书店
发售日:2007 年 4 月 19 日
文:星辰

## 序章

预料之中被刺穿心脏的感觉并未传来，因为那如同致命闪电的长枪被一道耀眼的光芒挡了下来。少年定睛望去，那光芒来自于一柄长剑，长剑的主人即使穿着厚重的铠甲，也无法遮掩她在月光下的美丽。

“我问你，你是我的主人吗？”如银铃般悦耳的声音响起，接着发问的女子向尚未搞清状况的少年点了点头，“遵从您的召唤而来。从此我的剑与您同在，您的命运与我相存——于此，契约完成。”

仿佛时间也静止了，少年呆呆看着被月光照耀的战士，那是拥有宁静的绿色瞳孔和金色秀发的少女，蓝色的裙裾在风中轻扬。

远坂凛被照例喋喋不休的闹钟从那个梦境中唤醒过来。虽然梦到的事情已经过去了十年，但却犹如刚刚发生过一般。就在那



天，那个记忆里从没和自己开过玩笑的高大男子，第一次抚摸着她的头，说着各种各样以前没有说过的事情，家传的宝石、大师父传下的宝石、管理地下室的方法……

“那么，我要走了。之后的事你知道吧？”男子要参加的是一场只能有一个胜利者的战争，但即使是最后的告别，他依然没有放下那张严肃的脸。而他也再也没有回来。既是她的师长，也是她的父亲的那个人，再也没有机会听到自己女儿为了让他高兴而背地里偷偷练习的笑话。夺走他的是圣杯战争，由七个伟大的魔术师参加的争夺传说之圣物的战争。而十年之后的今天，远坂凛也将面临这场战争，这是身为魔术师世家的远坂家的宿命——但在这之前，远坂凛首先还是个要上学的女高中生。

和所有只能依靠闹钟提醒自己的年轻人一样，她花了好大的力气才让自己摆脱了睡意的纠缠，强行命令自己用冷水浇到脸上……终于清醒了一点。这个城市的冬天也很温暖，但早上除外。带上父亲留下的链坠，背起书包，冬木高校最引人注目的尖子生，校花远坂凛精神奕奕地上学去了。

“呃？好像有什么问题……”没走多远，凛就发现有点不对，作为工作日的早上七点半，街上也太安静了点，往常这时候应该已经被赶时间的学生和上班族塞满了才对，“难道今天大家都睡过了吗？”

不管怎么样，一个学生也看不见未免太奇怪了，直到校门口，凛听到背后的招呼，终于证实了自己的猜想，不由得叹了口气。

“远坂，今天来得特别早哦！”

“果然是家里的钟今天都快了吗……”凛有点丧气地转向对方，那是同班同学美缀绫子，号称精通十八般武艺的弓道部主将，也是从第一次见面就宣布“我跟你一定会到杀与不杀的关系”的奇特女生。对于凛来说，大概就是“亦敌亦友的好对手”这种身份吧。和绫子聊天片刻之后凛起身前往教室，在路上却遇到了自己不想见到的人——自我感觉良好的美男子，弓道部副主将间桐慎二，但他恰恰是凛最反感的类型，于是毫不客气地对其嘲讽了一阵，直到把那棵“校草”说得脸色铁青才扬长而去。

比起间桐，学校里其他人倒好对付得多，甚至大早上就跑过来指责凛“威胁会计做坏事”的学生会长也没能影响到她的心情，班上仰慕凛的女生更是数不胜数，但是凛却不能和她们走得太近，甚至是看起来象是死党的人也只能假日里相约上街玩——因为远坂凛是不能被发现身份的魔术师。魔术师被揭穿身份时只能选择杀死目击者，所以她一直刻意和周围的人保持距离。

回到家里，凛按下了电话留言录音，传出的是负责圣杯战争裁判的绮礼神父的声音：“你知道的吧，凛。最后期限是到明天，不快点就无法成为主人了。如果你要放弃主人权利的话，也要在今天之内联络我——总之，你已经出现令咒的征兆了，快召唤从者开启它吧。”

“真简洁，‘要战斗的话就今天内准备好，不然就快点退出免得碍眼’对吧。”凛哼了一声。已经十年了，经历了种种锻炼，为的不就是参加这场战斗吗？参加圣杯战争的魔术师被称为“主人”，参加条件则是从异世召唤出被称为“从者”的使魔，与其订立契约共同作战。但普通的使魔是无法应付残酷的战争的，而要得到高级使魔就需要准备与他们有关系的物品，例如那从者曾经持有过的武器或者是本身的一部分。

“哼，不用那些东西我也有办法……除了我之外，不可能有役使 Saber 的人！”凛盘算着自己的准备，在地下室刻上精心准备的魔法阵，并在自己状态最好的深夜两点进行召唤，将自己变为充满魔力的容器，虽然会有难以形容的痛苦，但这是要参加圣杯战争的人必须承受的。

“宣告。汝之身体在我之下，我之命运在汝剑上。如果遵从圣杯的归宿，遵从这意志、这道理的话就回应我吧！”时钟指向午夜两点，凛开始了最后的吟唱，“在此发誓。我是成就世间一切善行之人，我是传达世上一切恶意之人。缠绕汝三大言灵七天，从抑止之轮来吧、天秤的守护者啊———！”

但是料想中的最强从者 Saber 并未出现在面前，倒是客厅里



传来了爆炸声。“什，什么啊？”看到预料之外的情况，凛有点不知所措地跑出去，等她看到一片狼藉的客厅里那座壁钟时才反应过来：自己家里的钟，今天是快了一小时的。因为这个疏漏，所希望的Saber没有出现，取而代之的是那个正吊儿郎当躺在沙发上的红衣男子。



“你是，什么人？”凛瞪着把自己家里搞得一团糟的凶手。

男子叹了口气：“第一句话是这个啊，看来我是被一个了不起的主人拉来了……真衰……”

“你，是我的从者，没错吧？”

“啊，我也想确认你是不是我的主人哪，这样粗暴的召唤可是第一次，我还有点搞不清状况。”

“我也是第一次啊！不过我只关心你是不是我的从者这回事！”

“从契约上来看是这样，不过哪边比较优秀，判断能不能一起作战是另一回事，”红衣男子不怀好意的微笑，“你是有资格当我主人的魔术师吗？小姐？”

因为召唤失败的沮丧，凛在这样的对话中终于爆发了，当男子提出“我自己去战斗，你躲在地下室就好，至少可以保命”的建议后，她不计后果地使用了“令咒”——可以绝对约束从者的三个命令之一，令咒要求红衣男子“完全服从”，不过效果却出乎意料。

“为了这种无聊事使用令咒……”愁眉苦脸的男子怎么看也不是“绝对服从”的样子，“我大概知道你的个性了，主人。”

在男子的解释下，凛才知道自己做了什么：“令咒”对从者的约束力是根据命令的内容而强化的，只有针对具体目标的命令才能有特效，而凛刚才要求“绝对服从所有言行”的命令只能起到让从者“稍微尊重主人一点”的效果而已……不过凛的举动还是得到了从者的尊重，他正式向凛表示服从，凛也得到了属于自己的从者——弓兵Archer。

Archer自信满满，但凛却有点崩溃，倒不是没有召唤出Saber，而是这位Archer由于不完全召唤的原因，居然想不起自己的来历——从者都是古代或神话里的英雄，知道从者的来历才能知道他的特性，当然敌人也会根据他的特性制定相应的战术，所以从者都以代号相称，只有他自己和主人知道真名——“算了，他自己都不知道的话，敌人更是无从下手吧！”凛如此安慰自己，接下来，看着满地的狼藉，她下了第一个命令，“Archer，给我把客厅打扫干净！！！”

“……呜哇。我对你刮目相看了。”第二天早上，凛看着完全恢复原状的客厅忍不住称赞起来，而要打击Archer那得意样子的想法也瞬间就被对方泡的美味红茶给淹没了……“我可不是想要茶僮的主人……”最后，她提出了虚弱的抗议。

为了让Archer尽快熟悉本地，凛让他灵体化后一起出门去散步，但就在出门前Archer突然提出：“主人，你有没有忘了一件很重要的事？”

“咦？重要的事？”凛讶然回头，“是什么？”

“……你还没完全清醒喔？”Archer的脸色不像是开玩笑，“跟契约有关的最重要交换，我们还没拿出来哦。”

最重要交换——？凛紧张地思考着，按理说给从者的报酬就是参加圣杯战争本身，那么还需要交换什么……终于她想起来，从者还没叫过自己的名字。

“想起来了吗。算了，现在也不迟，”Archer好像有点闹别扭，“那么主人，你的名字是？以后要怎么叫你才好？”

虽然看上去Archer不大高兴，但凛却忍不住在心里笑起来。

这果然是个可以信赖的家伙。因为从者是由令咒而强行服从于主人的，不像其他使魔那样需要交换名字来订立契约，换言之从者和主人之间并不需要什么信任，但Archer却一本正经地将其列为最重要事项，那是和令咒无关的，一起作战的信赖证明。不过在这家伙面前，还是把自己的喜悦收起来为好，不然不知道他会得意成什么样子呢！

“……我，是远坂凛。你喜欢怎么叫都可以。”凛以冷淡的语气回答，一边偷偷猜测对方的反应：会不会说“还是叫主人算了”这种话呢？

但是Archer念着这个名字好一会儿，才做出决定的样子：“那就叫你‘凛’……啊啊，这个发音跟你其实很相配。”

“咦？”凛一下子慌张起来，这家伙在说什么夸张的话啊？

“凛？怎么了，脸色好像很怪？”

“……罗、罗唆！好了快点走吧Archer！”凛连忙装作镇静地转过脸去，“总、总之，已经没有悠闲的时间了……！”

不甘心。虽然不知道为什么，总之就是不甘心……Archer那家伙，该不会是为了让我觉得不甘心才那样说的吧？……有可能。那家伙的话一定是这样！没错，就是这样……所以脸上发热跟心跳得厉害全都是那家伙的奸计，一定是的！走在路上的凛在心里小声喊着。

冬木市是由两个町组成的城市，一边是有历史传统的深山町（这个町又分为日本风格的和风住宅区和外国移民的西洋风格区，远坂家就在靠近西洋区的地方），一边则是正在全力开发的新都。在路上Archer注意到新都的公园没什么人，凛解释说是因为十年前的火灾将这里完全烧毁，而且这里就是上次圣杯战争的决战地。就在两人交流对于这场战争的看法时，凛突然感觉到了另一个“主人”的视线。两人警惕地来到高楼上俯瞰全局，但即使是身为弓兵的Archer用超强视力也一无所获，只有凛注意到楼下似乎有什么人在看着他们：“那是……不可能的，那家伙不可能看到我，只是偶然往上看吧……”

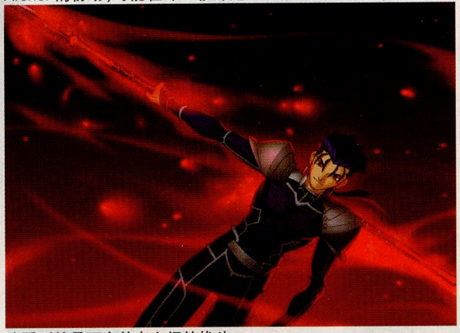
回家路上，凛意外看到认识的乖巧学妹樱在和一个外国男子说着什么，但是身体的疲惫感把她直接推回了家：“反正那孩子也不像是会和男人有麻烦的女孩……”

次日，凛意外的在学校里发现了魔术师布下的结界，这令视冬木市为远坂家传统领域的她非常不爽：“居然在我的领土搞这么下流的东西，不用说，就只有打倒他了喔！”

但当她在放学后准备破除结界时，却发现情况比她想像的凶险，这是会将全校师生身体溶解，将他们的灵魂收集的食魂结界。可是这种结界只有一个用处，就是作为从者的能源补充——也就是说，布下这结界的，是一个“主人”。

“哟，被抹去了吗，真可惜啊。”突然出现了第三者的声音，那是个穿着深蓝色衣服的男子，虽然似乎带着笑意，但那种危险的如野兽一般的气息，以及他看得到Archer的事实都清楚说明了一点，这是个从者！“小姐，把你当作敌人，没关系吧？”

蓝衣男子的手里突然出现一柄红色长枪，接着以迅雷不及掩耳之势向凛冲了过来，如果不是凛一直做着应付战斗的准备和Archer的协助，可能在那一秒钟她已经被撕成粉碎了，而接下来



凛看到的是两个从者之间的战斗。

那是人类无法想像的战斗，蓝衣人——应该就是属于枪兵的“Lancer”——不顾自己长枪的距离优势开始了接近战，Archer也以短剑应对，激烈的攻防让凛完全看呆了。这就是从者——连魔术师也无法支配的最高使魔之间的战争！是古代传说中那些超级英雄之间的战争！所谓的圣杯战争就是如此，在这些因为人类的思念而达到永生的英灵中，会有7人被魔术师召唤而来，以7种不同的属性进行划分，并与主人共同作战，现在在凛面前的就是代表弓骑士的Archer和代表枪骑士的Lancer！

就在这时，情况出现了变化，Lancer的长枪荡开了Archer的



短剑，但下一瞬间Archer手里居然又出现了一把短剑，接着又是一把……“27把了，你居然还有啊？”Lancer终于忍不住抱怨起来，“使用双刀的弓兵我从没听说过，你到底是哪里的英雄？”

“哈，你倒是很容易分辨，象你这样快速而且如野兽般敏捷的枪兵，全世界也只有一个。”

“说得真好……”枪兵的眼神突然发出了巨大的杀气，“那么，接我必杀的一击吧——”

“……是谁？！”预想中的攻击没有出现，因为出现了目击者。这时候居然还有学生留在学校……

“呼，捡回一条命。”Lancer突然不见了，Archer以冷静的语气评论着。

“咦，他去了哪里？”

“当然是去追杀目击者了吧。”

“这是……追上去！至少要知道主人的样子！”凛站在已经被洞穿心脏的男学生身边，竭力平复着自己的心情。出现了死亡的目击者，而且是自己的同学，自己熟悉的人，“这是我的责任。但这时间他还在学校是他的责任！……不管他的话，樱会很伤心的吧？……但是如果要救他，只能使用那个……那是我最后的王牌啊……”

少女很快就做出了决定。她取出自己以十年时间储存魔力的链坠，将所有的魔力都灌注入濒死的男生体内……

“对不起，对方是很谨慎的主人，没有露面。”回到家里，Archer向凛报告。

“这样啊，那算了吧。”

“没有霸气啊，主人，你平时的威势呢？”Archer提醒道，“不会因为刚才的战斗害怕了吧，这可不行。”

“我只是不想白费力气，因为战争还没正式开始啊。”凛压抑着沮丧。到底是因为失去了王牌，还是对自己的疏漏呢。不过令她意外的是，Archer居然将她丢失在学校里的链坠带回来了：“不要再忘记了，这个可是和凛很配的。”

“啊……谢谢你。”凛有点窘迫地把脸转向一边，但她突然意识到，Lancer是不可能允许目击者存活的，为了不让自己的努力白费，她不得不再度出门前往那人的家。就在到达目的地的同时，从屋内迸射出一道耀眼的白光，接着刚才和Archer打得难解难分的Lancer竟然从里面跳出来——象逃走一样，瞬间消失在了夜色中。

“这是……难道……”还没能等凛反应过来，击退Lancer的人已经追了出来，下一秒钟，Archer象竹子一样被劈到了一边，“退下，Archer！！”

赶在Archer被敌人砍下头颅之前，凛使用令咒强行收回了从者，但接下来她将独自面对那个敌人，然后她发现，自己的任何法术都没有作用，毫无疑问，对方将会轻易取走自己的性命。

“刚才的魔术很漂亮，魔术师。”月光照耀着那人的脸，那是惊人的美丽脸庞，“不过，这是你的末日了，弓兵的主人啊。”

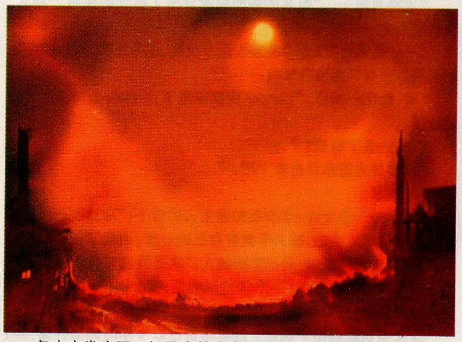
看着无情刺来的剑，凛在临死之前明白自己面对的少女是什么人了——这就是剑士的从者，本来是她想要召唤的，现在却已经属于那个被她救出的人，最强的从者Saber……



# Saber路线剧情攻略




十年前……



冬木市发生了一场巨大的火灾，无数人丧失生命。火场中，一个年幼的少年摇摇晃晃的行走着，他竟然奇迹般地生存着。但是周围的大火越烧越旺，眼看着就要将这生命的奇迹吞噬。少年终于支持不住，倒在地上，混沌的眼神艰难地看了一眼天空，乌云密布的天空，马上就要下雨了吧？少年失去了意识……

一个极不和谐的身影出现在少年身边，在这样的大火中还能若无其事的漫步，这个男人怎么看也不是普通人。男人似乎发现了少年的心脏还在顽强地跳动着，于是男人似乎对少年使用了某种魔法，然后将少年带离了火场。



名叫士郎的少年醒了过来，陌生的天花板、陌生的房间、一片洁白的装饰，以及蔚蓝的天空，少年明白自己得救了。当少年的伤势好得差不多之后，救他的男人出现了，皱巴巴的衣服，不修边幅的穿戴，蓬松的头发，看上去就像个流浪汉大叔，不过仔细看，这个大叔的年纪要比医院里的医生年轻许多，应该是类似哥哥的感觉吧。

“我就直说了吧。士郎你是想让孤儿院收养呢，还是要给初次见面的叔叔领养呢？”

这个人阳光般的笑容和和蔼的声音令士郎没有办法拒绝，虽然一副穷酸样，有点靠不住的样子，但还是比去孤儿院要好吧？士郎点点头，决定跟这个初次见面的叔叔回家。

“啊！忘记还有一件重要的事情要告诉你，嗯……其实，我是个魔法师哦～”男人的表情很认真。

“哇～叔叔好厉害哦！！”士郎眼睛一亮，兴奋的回答。

收养士郎的男人名叫卫宫切嗣，因此士郎也有了卫宫这个姓。其实士郎已经记不太清楚医院发生的事情，但是卫宫切嗣会经常对士郎说起这段回忆，一边伴随不好意思的表情说着，一边又流露出非常高兴的笑容。看着卫宫切嗣高兴的样子，士郎认为说不定这件事是他人生中最高兴的事情。

当士郎长大到可以独自看家的时候，卫宫切嗣就经常外出了，“从今天起，我就要到世界各地冒险去了”卫宫切嗣说着这种不切实际的理由，然后就真的这么去做了。一、两个月不回家是经常的事情，不过每次回来，都会给士郎讲各种冒险故事。士郎渐渐习惯了这样的生活，并且开始羡慕那个如同少年般追逐梦想的老爸，“真希望有一天，我也能向老爸这样……”

## 1月31日

## 共通路线 One day Ⅰ

“学长，你醒了吗？”伴随着这温柔的声音，明亮的阳光和冬天的气息一下子进入了昏暗的仓库中，士郎迷迷糊糊的睁开眼睛，眼前是熟悉的美丽少女，“嗯～早安，樱。”



樱用手拨了拨长发，微笑着说：“学长，已经是早上了哦～在这里睡觉的话，藤村老师可是会生气的呢。”

“哦～也对。谢谢你叫醒我，老是这样真是不好意思。”士郎一边不好意思地挠着头，一边站起来。

“啊～那个……学长，我想……学长还是在出门之前把衣服换一下比较好……”樱低着头，有些不好意思地轻轻说到。

“——啊！！”士郎看了一眼现在穿着的工作服。昨天晚上士郎在仓库里修理东西的时候不知不觉睡着了，这身工作服上沾满了灰尘，如果就这样出去的话，被藤村姐看到肯定又会被臭骂一顿。

“真是的，看来我是还没睡醒啊。对不起，樱，你先回去，我换好衣服就过去。”士郎开始手忙脚乱地收拾仓库里杂乱的东西。

那个漂亮的蓝发少女是士郎的学妹间桐樱，也是士郎的朋友间桐慎二的妹妹。本来两个人只是单纯的学长跟学妹的关系，而且由于差一个年级，所以也没怎么说过话。一年半以前，士郎受了伤，于是樱就过来帮忙做饭，等到士郎发觉时，就已经成为习惯了。樱每天早上和晚上都会来士郎家帮忙做饭，然后像一家人一样在一起吃饭，虽然说伙食费是均摊的，可是每天都像这样让学妹来照顾自己，士郎还是会觉得不习惯。不过樱虽然是个很温柔的女孩子，但是在某些方面却顽固的要命，比如无论士郎无论怎么想帮忙做饭，樱总是会拒绝，并让士郎在一边悠哉游哉的休息。说起来，樱一开始只会做西式料理，但士郎却是喜欢吃和式料理的，于是最开始的时候，还是士郎做饭的机会比较多，一边做饭一边教樱如何制作和式料理，渐渐的樱的料理水平已经超过了士郎，以至于士郎觉得自己做的饭味道完全比不上樱的手艺。



**选项**

1.櫻の手伝いをしにいこう（间桐樱好感度+1）
2.いつもの日课をすませてしまおう

除了可爱的学妹，家里面还有一个每天都来混吃混喝的闲人——藤村姐。这个明明已经25岁，却老是做出如同小孩子般幼稚行为的大姐，居然是学校的英文老师，实在令士郎觉得这个世界是不是哪里弄错了。藤村姐是隔壁的黑社会老大藤村家的女儿，本来是切嗣的朋友，在切嗣收养士郎后就经常在这个家进进出出，完全没有把自己当外人。切嗣去世后，藤村姐帮士郎处理了很多事情，不过代价就是现在这样，每天白吃白喝。说归说，士郎还是非常尊敬这个时常耍小孩子脾气的姐姐，毕竟，她可以算是士郎现在唯一的亲人。



自从养父五年前去世之后，士郎一直遵照切嗣的意思秘密进行魔法训练，不过这五年来没有一丝进展令士郎颇感沮丧。说起来，士郎的确没有魔术师的天分，唯一会的魔术就是“物体强化”，看上去除了能够修理一些坏掉的物品之外，完全没有其他价值。而且，即使是这种毫无用处的魔术，士郎也还没有完全掌握。

三人的早餐，在藤村姐为了报复士郎昨天在学校叫她外号而制定的“调味料和酱油互换大作战”的喧闹中结束。士郎和樱如同往常一样一起来到学校，因为樱参加了弓道部要进行晨练，所以两人就在校门口分手了。



士郎来到学生会室，会长柳洞一成正在整理资料。柳洞一成是士郎从一年级开始的好友，身为学生会长的他非常有责任感，在女生里有着绝大的人气。不过一成对谈情说爱之类的事情完全没有兴趣，果然是将要继承山上柳洞寺的人，说不定毕业之后就会出家当和尚了……由于学生会经费不足，所以一成拜托精通修理的士郎帮忙修理社团教室的暖炉。士郎利用自己独有的“魔术”修理好暖炉之后，在教室外碰到了一个有些令人意外的女生——正在和一成说话的 2 年 A 班高材生，远坂凛。住在山坡上的巨大洋房里的漂亮大小姐，成绩优秀、运动神经超群，非常优雅而有礼貌，不会因为自己是美人而骄傲，简直就像是男人的梦中情人一般完美。远坂的表情有些生气，看来一成和远坂交情不好的传言的确是真的……

总算在上课时间开始之前完成了修理，士郎有些脱力地回到教室里。第一节课是藤村姐的英文课，一般来说老师都会在上课开始前五分钟来到教室，不过藤村姐是个例外，她总是会在上课铃响后一分钟才风风火火冲进教室……

“迟到了！迟到了！迟到了！！！”藤村老师一边大叫着一边旋风一般冲上讲台，“好！赶上了！！大家～～早上……”

咚！！！！！！！

伴随这巨大的撞击声，藤村老师重重撞到讲台的桌角，跌倒在地。教室瞬间从刚才的喧闹变得鸦雀无声。士郎忍不住有些抓狂的叹气“不愧是藤村姐，人类喷射机的称号不是浪得虚名！”不过，刚刚的冲撞似乎也太剧烈了一些，藤村老师现在还趴在地上没有动静。

“喂～前排的同学，把老师叫起来吧。”

“哈？……不要啦！这种情况下靠近的话，肯定会被一口吃掉的！”

“藤村老师又不是外星人，不会这样的啦！”

“要这么说的话，你自己去叫啊……”

“我？我、我不行，我不擅长这个……”

“等一下、老师还没有动呢，会不会是昏过去了？”某个同学提出了很有建设性的意见。不过问题是，现在这种状况，怎么把藤村姐带到保健室去。

“那个……刚才跌倒的样子很不妙啊，头直直地撞到桌角上去了，要是这样还不受伤的话，那绝对就是无敌了！”

“我说～不如让老师加入棒球部吧？”

“别、别开玩笑了！老师以前当顾问的时候，我们可是打入甲子园了啊！简直是如同恶梦般的回忆。”

“既然这样，没办法啊，只有用那个了……”

“啊！那个啊……一、二、三！”

“起来了～老虎～”虽然是全班同学一起喊，但声音却小得几乎听不见。没错，“老虎”这个外号就是藤村姐最不愿意听到的（老虎的发音和藤村老师的名字“大河”的发音相似）。即使是这样小的声音，倒在地上的藤村姐也有了反应……

“起来啦，老虎～早上了哦～”

“老师！再不起来的话就不是老虎了哦～”

“不能输啊，老虎～老虎站起来啊！”

“老－虎！老－虎！老－虎！！”

“吼！！！”藤村姐猛地蹦了起来，全身爆发出强大的杀气

**“不要叫我老虎！！！！！”**



受了那样的撞击依然毫发无损，藤村姐威风凛凛的站立在大地上！！

“啊啦？大家在做什么？上课时间不能随便站起来哦，好了，快坐下，快坐下！”好像是，从冲进教室到站起来这段记忆彻底地消失了呢……藤村姐还是一如既往地扮演着脱线教师的角色。

**选项**

1.生徒会の手伝いをしよう（远坂凛好感度＋1）
2.アルバイトに行こう

放学之后，士郎继续帮一成修理教室设备，等到修理完毕，时间已经是 7 点多了，天完全黑了。士郎在回家的路上碰到一个很漂亮的银发小女孩，小女孩凑到士郎身边，说了一句莫名其妙的话：“不赶紧叫出来会死的哦，大哥哥～”




不明所以的士郎回到家里，晚饭时藤村姐埋怨士郎回来的太晚，又去不必要的帮忙之类。

“士郎就是那种没有办法不管有困难的人的个性呢，小时候写作文就说我的梦想是当正义的使者。”樱还是头一次听说这个事情，“哇～好了不起的小孩子呢，学长～”藤村姐一边数落着士郎，一边胃口大开的猛吃，真是完全没有自觉的大人啊。

**选项**

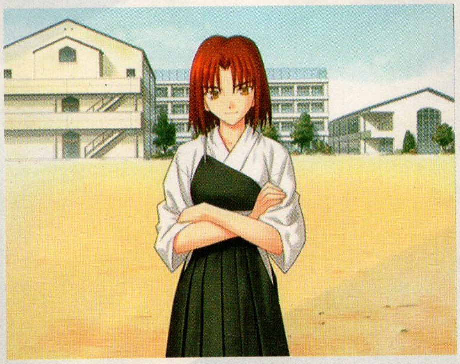
1.樱を送っていく
2.藤ねえと游ぶ
3.大人しく休む

**建议在这个选项处纪录一次，因为这里将是之后分支路线的分歧点，保留一个纪录比较方便。**

## 2月1日

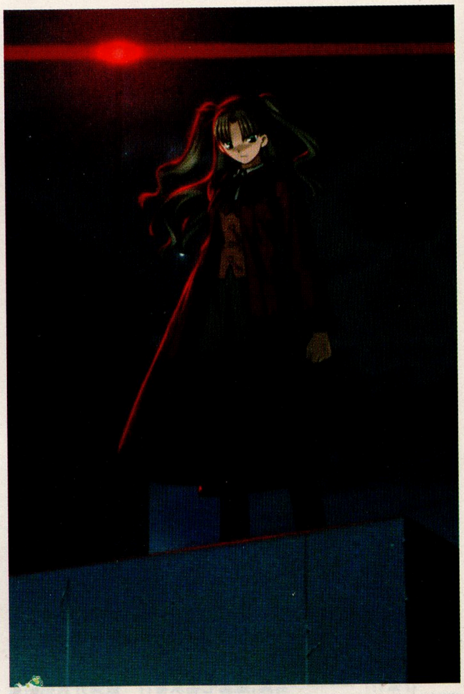
## 共通路线 One day II

这天士郎五点半就起来了，赶在樱来之前准备好了早饭，毕竟总是麻烦学妹照顾自己也是件很失礼的事情，当然藤村姐是不会这么觉得的，相比起来，藤村姐更在意的是今天的早餐吃些什么。在樱拿盘子的时候，士郎发现樱的手上有淤青，看来又是慎二那个家伙干的。樱的哥哥慎二有着动不动就打妹妹的坏习惯，一年前士郎发现了这点，非常生气地揍了慎二一顿，于是本来是好友的两人渐渐疏远了。樱还是和往常一样，拼命找借口隐瞒受伤的事实，虽然士郎非常生气，但看在樱极力阻拦的份上，也就决定这次暂时放过慎二，不过如果下次再看到樱受伤的话，绝对会狠狠的教训一下慎二。



士郎刚到校门口，就碰到了弓道部主将，非常豪爽的大姐头美缀。美缀告诉士郎慎二昨天因为被远坂拒绝的关系而在社团大发脾气，并且很过分的嘲笑一个新入团的社员，导致社员退出了弓道部。慎二这个家伙，坏脾气还是一点都没有改啊。放学后，有些担心慎二可能会对远坂做些什么过分事情的士郎来到弓道部周围巡视，却被柳洞一成碰个正着，还被误会成想追远坂，令士郎头疼无比。

一般没有什么特殊情况的话，士郎放学之后都会到附近的新都去打工，毕竟能自己赚一些生活费就不用太过麻烦藤村姐了。这次打工结束之后，士郎在繁华的街道上偶然向摩天大楼的顶层看了一眼，却意外的发现了顶楼上正在往下眺望的红色身影。那个，应该是远坂凛吧？那么锐利的目光，是在寻找什么东西吗？高楼之上，背对着月亮俯瞰下界的红衣女子，就好像魔法师一般神秘、美丽。不过，兴趣还真是奇怪啊，远坂……



## 2月2日

## 共通路线 long day, long night

樱告诉士郎这两天有些事情，可能不能来帮忙做饭了。士郎很大方的让樱放心的忙自己的事情就好，不过樱似乎误会了士郎的意思，拼命解释并不是有约会什么，纯粹只是一点个人事情而已。两人上学的路上，樱注意到士郎左臂上有淤血，从肩膀一直延伸到手背，像小蛇一样的红色条状肿起，士郎认为是昨天练习的时候不小心弄伤的，并没有太在意。

来到学校之后，士郎突然感觉到强烈的不谐和感，校舍像被贴了一层污秽的粘膜般沉重，而学生们则感觉像是空荡的人偶一般。“也许是太累了吧？”士郎这样想着走入了学校。

虽然周末放学很早，不过士郎先是帮忙一成修理设备，然后又帮慎二打扫弓道场，等全部整理完之后，天已经黑了。走出弓道部的士郎在操场上看见不可思议的景象。



拿着双剑的红衣男子和手持长枪的蓝衣男子正以肉眼无法分辨的高速互相攻击，这种超越了人类极限的攻击方式，没有现实感的动作，令士郎的大脑一瞬间短路，无法正常思考。那个绝对不是人类，士郎这样想着，因为人类根本不可能以那样的方式活动。危险的东西，绝对不能扯上关系，即使相隔如此远的距离，依然能够感觉到他们散发出来的强烈杀气……会死！再待在这里肯定会死。

虽然清楚的知道危险，但是士郎现在的身体却一动也动不了，甚至连呼吸都变得困难。尽管相隔有四十米远，但感觉就像是背后被长枪穿透一般，无法顺畅的呼吸。突然两个人停止了交手，面对面站住了，就在士郎以为两人终于放弃互相残杀时，一股更加强大的杀气瞬间压迫了心脏，手脚开始不受控制的痉挛，士郎紧咬牙关，拼命控制着即将颤抖的身体。蓝衣男子身上聚集了强大到令人作呕的魔力，红衣的家伙会被杀，这么强大的魔力发动的攻击，绝对没有可能防御住。

“是谁?!!! ”蓝衣男子突然将视线转到士郎躲藏的地方，随即压低了身体，如同猎豹一般扑了上来。士郎瞬间反应过来，蓝衣男子攻击的目标已经转移到自己身上，本能地用尽全力开始奔跑。

慌不择路的士郎跑回了校舍，就在士郎以为已经甩掉追踪的时候，蓝衣男子的长枪闪电般贯穿了士郎的心脏，没有任何躲避的机会，只能眼睁睁看着自己心脏被刺穿，然后……身体变冷，感觉从指尖开始慢慢消失。模糊中，士郎似乎听到了一个女孩的声音："不会吧！为什么……是你？"然后感觉一只温暖的手按在了胸口上"……伪造破损的内脏代用，同时修复心脏……"

感觉渐渐又回到了身上，就像是叶子上滴下的露水，滴答、滴答、身体的机能逐渐恢复。

"呼～～累死了……"那个女孩的声音似乎非常疲倦，卡嗒一声，有什么东西掉下来了。"算了，没办法。对不起，爸爸，你的女儿，是非常无情的人。"自嘲般的说完后，女孩很干脆地远去了。

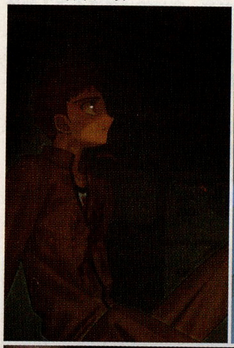
"发生什么事了?!！"士郎猛地睁开眼睛，地板上的血迹和胸口裂开的衣服，让士郎确定刚才发生的事情并不是做梦。士郎把走廊的血迹处理掉之后，拖着僵尸一样的脚步回到家里。"是谁救了我呢？至少应该去感谢一下。"就在士郎胡思乱想的时候，危险再度袭来。发觉到士郎还活着的蓝衣男子直接追杀到了家中，士郎拼尽全力逃往仓库，希望能找到一两件武器抵抗一下。但是相对蓝衣男子远远超过人类极限的攻击，士郎的所有抵抗都只能是徒劳。蓝衣男子在把士郎戏耍一番之后，终于用长枪对准了士郎的心脏。

奔驰如电的银光刺向士郎的胸口，穿透皮肤，下一秒钟就会再次刺穿心脏了吧？士郎这样觉得。"可恶啊!！简直是开玩笑!！我怎么能这么容易就死掉了，而且居然是一天之内被杀掉两次，怎么会有这么愚蠢的事情!！"士郎的心中不甘心的咆哮着，然而，奇迹真的发生了！

铛!!!!!!

一道弧月型的闪光迎上了枪身，将这必杀一击弹飞。在令人目眩的光芒中，从士郎背后的魔法阵中出现了一名身着深蓝色骑士装的少女。

"什么?!！————当真，是第七名从者??"被弹开长枪的蓝衣男子大吃一惊。少女没有丝毫犹豫，挥舞着手中某样看不见的武器朝蓝衣男子攻了过去。火花再次爆开，剑光一闪！蓝衣男子踉跄着后退了几步，然后如野兽般灵敏地飞出仓库……是了解到现在的不利局面了吗？








少女没有追击，慢慢地转过身来。外面的风很大，吹跑了遮挡月亮的云彩，射入仓库的银色月光照耀着金发的少女……士郎呆呆地看着少女，发不出声音，不是因为死里逃生的激动，而是眼前的少女实在太过美丽，让士郎失去了言语。

少女用宝石般的瞳孔不带任何感情地凝视着士郎，银铃样的声音响起："——我问你，你是我的主人(Master)吗？""啊？……主……人??"士郎机械的重复着少女的问话。

少女静静地凝视着士郎，"从者·Saber(剑士)，遵从您的召唤而来。主人，请指示——"与此同时，士郎左臂上传来如同被压上烙印一般痛楚。少女见状，像确认了什么，静静地点了一下头："——从此我的剑与您同在，您的命运与我共存……于此，契约完成。"



少女说完，跃出了仓库，在外面空地上，手持长枪的蓝衣男子摆好了架势正等待着少女。少女手中的无形剑和蓝衣男子的长枪缠斗在一起，令人惊讶的是，这个娇小的少女居然有着压倒长枪男子的实力！由于无法看见少女手中的武器，在不了解武器攻击范围的情况下，男子陷入了被动之中。一次巨大的冲击，少女和男子之间的距离大大拉开。



"怎么了？Lancer。停下来的话枪兵之名可是会哭泣的。如果你不敢攻过来的话，那我就攻过去了！"少女银铃的声音再次响起。

被称作 Lancer 的蓝衣男子并没有接受少女的挑衅："切。要特意过来送死也没有关系，不过，在那之前有件事要问你，你的宝具……那是剑吗？"

"谁知道呢。说不定是战斧，也说不定是枪剑，不，可能是弓也说不定呢，Lancer。"少女毫不动容的回答道。

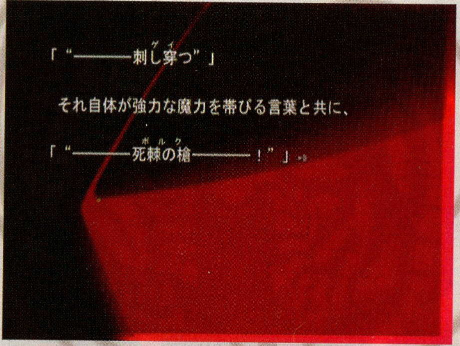
Lancer 将长枪斜指地面，不过这并不是要休战的意思。士郎知道，这个姿势，正是之前在学校看到的，蓝衣男子准备发动必杀一击时的姿势!！Lancer 的姿势压低，以长枪为中心，魔力呈漩涡状鸣动着。少女显然比士郎更清楚此招的危险性，架起手中的武器，紧紧盯着 Lancer。





"再见了!！你的心脏，我收下了!！"Lancer 突然跃起，那把长枪朝着少女的脚下刺出。这一击太过出人意料，对着少女脚下刺出的长枪，根本就不可能对少女造成伤害。果然少女轻松跳起躲过长枪，同时朝 Lancer 的方向斩出……

在这瞬间!！"————穿刺！死棘之枪!！——"和 Lancer 喊出的带有强大魔力的言语同时，明明往下刺出的长枪，却突然不可思议地改变了方向，以一个绝对不合常理的轨迹向少女的心脏迸射!！




少女被枪弹飞，划过一条很大的抛物线后落地，胸部被长枪贯穿，涌出大量鲜血。

"咳！……呜…………诅咒？不、刚才的是，逆转因果吗？"少女第一次发出痛苦的声音。

的确，长枪的轨迹太不合常理，就好像一开始就是刺向心脏的感觉。也就是说，长枪并不是改变了轨迹，改变的是"过程"。如果一开始就有了贯穿心脏这样的"结果"，那么长枪那诡异的变向，也不过是为了配合"结果"而进行的"过程"改变。先有结果，再有过程，这就是所谓的"因果逆转"吗？在攻击开始时就决定了对方的命运，只要使用就一定会贯穿心脏的魔枪，这样荒诞的一击，谁能够抵挡？

但是……少女却在间不容发之际躲过了，虽然被贯穿了胸部，但却避开了心脏。从某种意思上来说，少女的这次躲避比魔枪还要不可思议。Lancer 并没有趁少女受伤的机会继续攻击，而是咬牙切齿不可置信的质问："——你居然躲开了，Saber。我的必杀一击(Gae·Bolg)。"

"穿刺死棘之枪(Gae·Bolg)？……你是爱尔兰的光之子吗？"少女惊讶的回答。

Lancer 的杀意减弱了，"哼！Saber。虽然说从者的规则是如果自己的真实身份被认出就一定要战斗到其中一方消失为止，但是我的雇主是个胆小鬼啊，居然说如果枪被躲过就回来。要想追过来也没关系，Saber，不过要抱着死的觉悟哦！"Lancer 说完，不再理会少女，轻松飞过围墙，消失了。

"你，是谁??"士郎终于回过神来，疑惑地看着眼前的少女。



"你在说什么？我是剑士从者，是你把我召唤出来的，所以没有确认的必要吧。"

"剑士的从者？"

"是的，所以请叫我 Saber。"少女干脆的回答。

等一下，我要问的并不是你的名字，而是你究竟是什么人……士郎完全弄不清楚状况了。没有等士郎想好究竟应该怎样来询问这件事情，Saber 就说着外面还有两个敌人，前往迎击去了。

士郎冲到门外，正好看到 Saber 只一击就将之前在学校和 Lancer 对战的红衣男子砍倒，随后斩向躲在男子背后的敌人。

"住手!! Saber!!!!!!"

士郎用尽全力大喊。Saber 的剑在贯穿对手咽喉的前一刻停住了。

| 选项 | |
|---|---|
| | 1.止める |
| | 2.止めない |

**Saber 路线通关之后，这里才会出现选项，选择第一项"止める"即可进入远坂路线。**

"为什么要住手，士郎？她是 Archer 的主人，必须在这里杀死她。"Saber 的剑依然举着。

"为什么……这是当然的吧？女孩子怎么能随便挥剑呢，受伤的话就更不用说了。啊，总之，因为你是女孩子，所以不行。"士郎语无伦次地解释。

听完士郎的话，Saber 像一下子失去气势一样，不可置信地看着士郎。"……那，我应该可以起来了吧？剑士小姐。既然主人都这么说了，从者是不能反抗主人的吧？"被 Saber 用剑指着的人率先打破了沉默。

"你、你是远坂……?!!!"士郎看清了从地上站起来的人，大吃一惊。

"嗯，晚安。卫宫同学。"远坂像什么事都没发生一样打着招呼。



一头雾水的士郎，摆着女主人姿态自说自话地走进卫宫家的远坂，还有默默跟在士郎身后的 Saber，三人陷入了诡异的尴尬气氛中。远坂在得知士郎完全是个魔术师菜鸟之后，告诉了士郎关于"圣杯战争"的事情。每隔几十年就会爆发一次争夺圣杯的战争，七名魔术师和他们的从者将参与战争，用尽一切办法击倒其他六名魔术师，最后剩下的一人才可以获得能够实现任何愿望的圣杯。尽管士郎自己不想参与进来，但他已经成为了七名魔术师中的一员，不可避免地被卷入了这次圣杯战争中。被召唤出来的从者 Saber，以及代表主人身份，对从者有着绝对命令权的令咒就是证据。从者是获得了肉体的过去的英雄，也就是英灵，是接近于精灵，超越人类的存在。因为英灵的强大，所以圣杯战争基本上是靠从者间的相互战斗来决出胜负的。由于士郎并不是正规的魔术师，因此召唤出来的 Saber 还不是完成状态，比如无法依靠士郎的魔力实体化，因此无法变回灵体的样子，魔力的回复也非常困难。

听到 Saber 老实地说出自己的情况，远坂非常不甘心地看着 Saber："啊啊啊～～真是太可惜了!! 如果我是 Saber 的主人，那基本上就等于赢了这场战争嘛！"

"啊？远坂，这是说我不配拥有 Saber 吗？"

"当然啊！笨蛋。"远坂不加思索的回复士郎的问话，完全没有顾及士郎的感受。啊，学校里优雅的高材生形象就这样哗啦哗啦地崩塌了……看着远坂那小恶魔般的笑容，士郎暗暗想着：那家伙的性格，完全和学校里表现出来的不一样嘛。

远坂带着士郎和 Saber 来到邻镇的言峰教会，这里的神父言峰绮礼是远坂的监护人，同时也是圣杯战争的监督者。士郎从言峰神父那里得知了更多关于圣杯战争的事情：圣杯战争的目的是帮助圣杯选择拥有者，参与圣杯战争的"主人"是不能辞退或让出的，不管是否出于自



愿，被选中的人都不能中途放弃，除非得到圣杯，实现愿望，才能解除主人的身份。虽然只要击倒从者就能令主人失去圣杯战争的资格，但是相比实力强大的从者，杀死作为人类的主人应该是更好的办法；而且，从者并非只能和一个主人签订契约，如果从者失去了主人，还能依靠本身的魔力在现世停留一段时间，这期间如果有失去了从者的主人，就可以继续签订契约，重新回到战场。让士郎感到不能忍受的是，十年前的那场大火，居然就是上届圣杯战争造成的灾难！言峰本来也是上届战争的参与者，但是中途放弃了战斗，之后才成为了圣杯战争的监督者。

"你来决定吧！究竟要不要参加这场战争？如果你选择放弃的话，就现在消除令咒，放弃主人的身份。我以圣杯战争监督者的身份保证你的安全，直到这场战争结束。"言峰询问士郎。

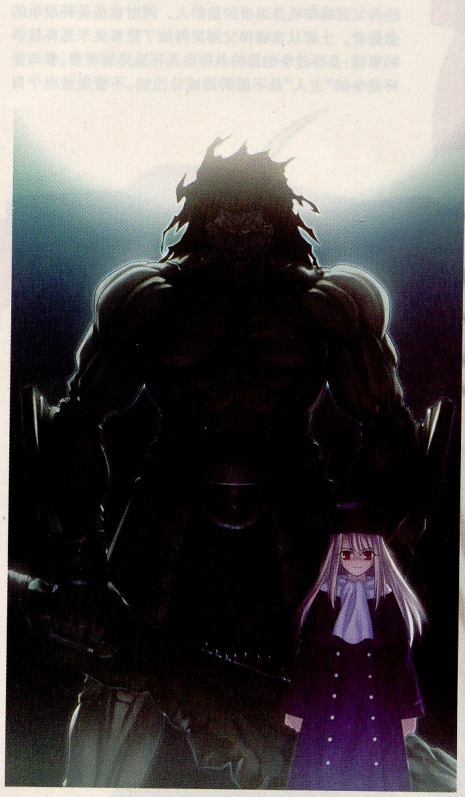


选项
1.……刻印を破棄する
2.———战う

**这里如果选择第1项的话，就会进入BAD END（タイガ－道场1）。为了收集全部END，建议这里纪录一次。另外，BAD END的情节可是相当血腥哦～做好心理准备……**

"不能逃避！！我要以主人的身份参战！！如果十年前的火灾是因圣杯战争而起的话，我绝对不能让那种事情再次发生！"士郎坚定地回答。

士郎和远坂离开了教会，在回家的途中，却遇到了第三个"主人"。那个士郎之前在回家路上遇到过的银发小女孩，以及她的从者，狂战士（Berserker）。



小女孩对远坂和士郎做了自我介绍："初次见面，我是伊莉雅，伊莉雅苏菲尔·冯·艾因兹贝伦。这样你应该知道了吧，凛？"

"艾因兹贝伦！！"远坂听到这个名字之后大为震惊。

"那么，大开杀戒吧！Berserker。"小女孩以清脆的童音下达了这个充满杀意的命令。



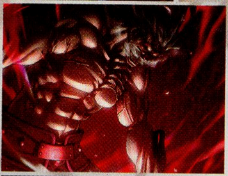
Berserker的力量远远超出想像，不但远坂的攻击对他造成不了任何伤害，Saber也被完全压制住。而且连续进行了三场战斗的Saber，被Lancer贯穿的伤口还没有痊愈……终于，鲜血四溅，Saber如同断线的风筝被击飞。但是，身负重伤，明明已经失去意识的Saber竟然又顽强的站了起来，仿佛在诉说若不站起来的话，士郎就会被杀掉。















选项
1.远坂を连れて逃げる……！
2.セイバーを助ける……！

**选择第1项会进入BAD END（タイガ－道场2）追加武器辞典·虎竹刀**

"啊啊～～根本不可能赢的嘛，因为我的Berserker是希腊最伟大的英雄赫拉克利斯呢。"小女孩饶有兴致地看着Berserker战斗，并丝毫不介意透露自己从者的真实身份。

就在Berserker将要对Saber发动致命一击的时候，士郎突然冲了上去，以身体为盾牌替Saber挡住这雷霆一击，不过代价是整个腹部完全被Berserker的巨剑击碎，内脏散落一地。士郎的行为不仅令远坂和Saber大吃一惊，就连银发小女孩也完全没有预料到。小女孩楞了一下，然后出人意料的收回了Berserker："凛，下次再见面的话，一定会杀了你。"

**2月3日**

**Fate路线 Partner**

那是五年前冬天发生的事情。那时候父亲切嗣变得很少外出了，现在想起来还是会后悔，为什么当时没有注意到，那跟知道自己死期的动物是很类似的呢。

"小时候，我曾经憧憬着正义的一方。"切嗣说："但是很可惜呢。英雄是有期限的，变成大人后就很难这么自称了。"

"是吗，那就没办法呢。"虽然当时士郎还不知道切嗣为什么会这么说。

"对啊，真的是没办法呢。"切嗣有些抱歉的语气。

"嗯。既然没办法那就由我来代替吧。老爸因为是大人了，所以没办法，但如果是我的话应该没问题吧。交给我吧，老爸的梦想。"士郎看着切嗣，非常认真的说："我，一定会完成的。"

切嗣笑了，很安心的长长吸了口气："啊，那我就放心了。"然后闭上眼睛，结束了他的人生。

士郎醒来后，发现自己已经回到家里，腹部也被很好的包扎过了。虽然不清楚为什么受了那样的致命伤还能活下来，迷迷糊糊的士郎立刻被远坂狠狠地责怪了一通。

"……可是为什么远坂要生气啊，我做的蠢事跟远坂应该没关系吧？"

"当然有关系啊！因为我可是整整担心了一晚上啊！！"远坂恶狠狠地瞪着士郎。

啊，远坂真的发火了。"对不起，给远坂你添麻烦了。"士郎带着感谢和道歉低下头。

"哼！知道了就好。这次得到教训之后，下次就要采用更聪明的行动哦。"远坂没有料到士郎会这么诚恳的道歉，稍微吃了一惊，接着立刻摆出一副大小姐的姿态，接受了士郎的道歉。（真是不坦率的大小姐啊～）



选项
1.まずは昨日の话から（远坂凛好感度＋1）
2.それじゃあ真面目な话から
3.……いやな予感がする。どっちも闻かない

远坂告诉士郎，昨天晚上被Berserker击中后，士郎是靠自己的力量治愈了伤处，虽然不知道具体原因，但有可能是因为不完全召唤的缘故，导致Saber的特殊能力反而被士郎分享了。这样一来，Saber不但不能从士郎那里得到魔力补充，反而还要消耗自己的魔力替士郎治疗。从者补充魔力的方法，除了依靠主人来恢复之外，也可以通过吞噬人类的灵魂来吸取魔力。最后，远坂以半威胁的口吻向士郎提出了"合作"的建议。

选项
1.……分かった、手を组もう
ステータス、武器情报更新
2.……悪いが、组めない

**选择第2项会进入远坂路线的BAD END（タイガ－道场16）。无论选择哪项，都会在菜单中追加Status和Weapon选项。**

怎么看都只能跟远坂合作了吧。士郎看着远坂的表情好像在说，如果敢不同意的话，就要打下去了。其实以目前的状况来看，与远坂合作是最好的选择，作为菜鸟魔术师，士郎还有很多要请教远坂的地方。远坂在传授了士郎关于从者的知识之后就离开了，士郎则突然想起还不知道Saber怎么样了，于是焦急地在屋子里寻找。最后，士郎在剑道场发现了一身便装的Saber。正坐着的少女似乎和道场融为一体，仅仅是这么坐着而已，但少女的美貌就已经令士郎窒息；虽然昨天晚上刚见到一身骑士铠甲的Saber时，就发现了

她的美丽，但是士郎万万没有想到，脱下铠甲的 Saber 居然会美丽得如此震撼心灵！这一瞬间，时间仿佛停止了，士郎静静地看着 Saber，什么从者、什么主人、什么圣杯战争，士郎的心里已经完全被 Saber 的身影填满，没有一丝空隙。



**选项**
1.セイバーは何処の英雄なのか?
2.体は大丈夫なのか?
3.……その服、どうしたのさ(Saber 好感度+1)

就在士郎和 Saber 交谈的时候，明明已经离开的远坂居然提着大包小包又回到了士郎家，并且还自说自话的住了下来，完全没有把自己当外人看。士郎还没有来得及头疼远坂的事情，Saber 又提出要和士郎睡在一起，以便随时保护他。这个，应该说是桃花运呢，还是桃花劫呢?最后士郎只得把 Saber 安排在自己隔壁房间住下才总算令 Saber 妥协。

晚上，众人商量的结果是暂时隐瞒“主人”的身份，保持平常的生活，直到 Saber 和 Archer 完全恢复为止。由于 Saber 无法变成灵体形态，因此士郎上学期间只能待在家里，不过有远坂的协助，相信在学校也不会遇到什么危险。由于 Saber 和远坂的出现，士郎的生活完全改变了。



## 2月4日

### Fate 路线 New life

好不容易把远坂和 Saber 安顿下来，本来以为能够松一口气的士郎却忽略了最大的麻烦。第二天一早，樱如同往常一样来到士郎家准备早饭，正好和远坂碰个正着。远坂要求樱以后不要再过来帮忙，樱却难得表现出强硬的态度，完全无视远坂的存在前往厨房去了。接下来，在吃早饭时才出现的藤村姐得知远坂要在这里住下之后开始了大暴走，幸好依靠远坂的诡辩才让藤村姐不得不接受了事实。看着一片狼藉的饭桌，士郎不禁感叹：远坂不愧是优等生啊，只有这样才能制服身为老师的藤村姐呢。



**选项**
1.远坂との待ち合わせ场所へ
2.樱に、きちんと说明する

士郎带着樱和远坂两大美女一起上学，实在引起了不小的骚动。远坂让士郎午休的时候到屋顶来，有话对他说。

“呐~有什么事情把我叫到这里来，选这种没人的地方，应该是想说那方面的事情吧。”

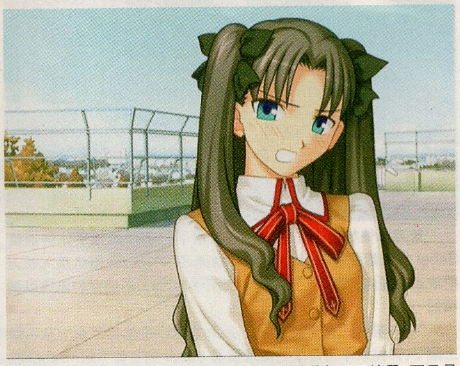
“当、当然啊！不然我跟士郎之间还会有什么其他的事情……”

“嗯，说的也是啊。那，要说什么？”

“——什么嘛。很冷淡耶，你的态度。”

“嗯？因为这里很冷嘛，想尽快说完啊，远坂你不是这样想的吗？”

“——！当、当然是这么想的，我也想快点把事情说完啊！”远坂有些生气的把脸偏到一边，音量提高了几倍，用大小姐的口气说到（啊~啊~真是不坦率的大小姐呢）。



远坂告诉士郎，在学校里有其他的“主人”布下了结界，而且是相当高级的结界，一旦发动的话就会将学校内的所有人全部“溶解”吞噬。难怪士郎在两天前会感觉学校的气氛有些奇怪。不过这个结界即使是远坂也无法完全破坏，只能暂时延缓结界的发动，因此必须在这期间将布下这个结界的人击倒。

**选项**
1.ランサーについて
2.アーチャーについて
3.バーサーカーについて

为了避免不必要的麻烦，士郎之前都让 Saber 待在自己的房间里，不要让藤村姐和樱看到。不过在热闹的晚饭上，士郎突然站了起来，并将 Saber 带到大家面前。士郎实在是不能容忍大家都可以快快乐乐的吃饭，Saber 却只能偷偷摸摸一个人吃的状况。自然，Saber 的出现，再次掀起了轩然大波。藤村姐在听说 Saber 是受切嗣所托来保护士郎之后，不由分说就把 Saber 拉到了剑道场比试高低。尽管藤村姐是剑道五段高手，但也完全不是 Saber 的对手，于是藤村姐只好委屈的接受这一事实。

## 2月5日

### fate 路线 BLADE

士郎和远坂继续在学校寻找设置结界的人，令士郎想不到的是，慎二居然老实的承认自己是另一个“主人”，并邀请士郎到他家去商量一下。慎二的从者是 Rider，一个带着眼罩，如同黑暗结晶一般的女人。



慎二告诉士郎，自己也是在偶然的情况下非自愿地成为主人的，不过由于间桐家和远坂家一样，也是历代的魔术师家族，因此对圣杯战争并不陌生。不过间桐家由于水土不服的关系，后代的魔术天赋一代代被削弱，到慎二这代，已经变成了完全没有魔法回路的普通人，因此慎二和樱并没有修习魔术。慎二否认学校的结界是他设置的，并告诉士郎，在学校里还有一个主人存在。

慎二想邀请士郎与他合作共同对付远坂，但被士郎干脆的回绝了。不过意外的是慎二并没有因此而大发脾气，反而很冷静地接受了士郎的选择。临走时，慎二告诉士郎，在柳洞寺中潜伏这一个魔女，似乎在大规模的收集灵魂，如果不尽早打倒她的话会非常麻烦。

**选项**
1.ライダーに话しかける
2.……危うきに近寄らず

吃完晚饭之后，士郎把遇到慎二的事情告诉了远坂和 Saber，两人自然狠狠责怪了一番士郎，居然单独一人去见敌人云云。之后士郎又说出柳洞寺的情报，令人意外的，Saber 居然知道柳洞寺所在的地方是一处灵脉，在那里设置魔法阵的话就可以大范围的吸收人类的生命力，这也是最近经常发生疑似瓦斯泄漏事件的原因。不过，在柳洞寺周围设置了可以大幅度削弱从者能力的结界，只有从寺庙正门进入才会不受影像。Saber 提出立刻前往柳洞寺击倒那里的主人，远坂则令人意外的选择不参与，一来因为 Archer 伤势还没有完全恢复，二来在不知道敌人能力的情况下就冒然深入会有很大的危险。

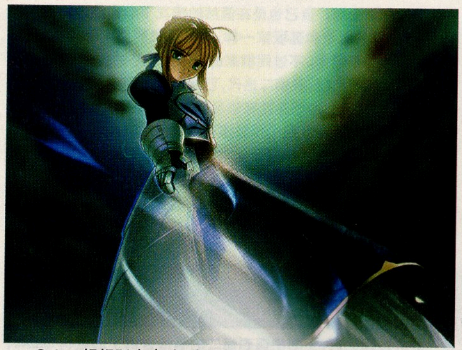
**选项**
1.战う
2.战わない

**选择第 1 项会进入 BAD END(タイガ-道场 3)**

士郎自然也不同意 Saber 贸然进攻柳洞寺的提议，命令 Saber 必须在养好伤且做好完全的准备之后再发动进攻。

这是一个没有风的安静的夜晚，Saber 全身武装悄悄地出现在院子里：“他太天真了，这样只会让其他主人杀掉罢了。既然主人说不想战斗，那就由身为主人的剑的自己来战斗就好。”





Saber 轻轻跃出庭院，在黑夜中迅捷的奔跑，穿过山道，踏上层层石梯，来到了柳洞寺正门前，这个唯一没有结界阻拦的通道。不过，这里已经有敌人在等待着 Saber……



冰冷的日本刀，自然的体式，潇洒出现的男人虽然没有敌意，但全身上下毫无破绽却令人难以相信。日本武士吗？Saber 从来没有想到会碰到这样的对手，本能告诉她这个对手不好对付。

Saber 握紧了手中的无形剑："回答我，你是什么从者？"

"从者·暗杀者(Assassin)，佐佐木小次郎。"男人很爽快的回答。

对手竟然说出了真实姓名这点令 Saber 大为惊讶，虽然 Saber 不清楚佐佐木小次郎究竟是什么英灵，但出于骑士的礼节："……我了解了。既然你已经说出了名字，我也必须报上姓名才符合骑士的风度。你叫小次郎吧？我的名字是……"

"不用了。原来你是知道对方的名字就必须回应的人吗？哎呀，看来是我太不解风情了。我没有想过因此而了解敌人，对我而言，要知道敌人，只要用这把刀就足够了。"小次郎阻止了 Saber 说出姓名。

"原来如此，的确是这样。"Saber 举起了手中的剑。

"这样就好，决斗吧！Saber!! 一定要让我见识一下，从者中首屈一指的剑技啊。"

就像感应到什么，士郎半夜突然醒来，发现 Saber 不在房间里。那个家伙，一个人到柳洞寺去了吗？真是的，既然是女孩子，就应该再乖一点啊!! 士郎连衣服都顾不上换，骑上自行车，朝柳洞寺方向飞驰而去。

另一边，柳洞寺寺门。刀光闪烁，剑气纵横。已经交手了数十招的两人，站立的位置没有丝毫变化，站在上阶的小次郎一步没动，想要冲上石阶的 Saber 也无法逼近。与 Saber 刚猛的剑法不同，小次郎的刀如同无孔不入的疾风，将 Saber 的剑巧妙的划开，然后暴风般给予回击。小次郎的刀划过一道道令人目眩的弧光，一次次从容的将 Saber 的攻击逼退。不但没能拉近距离，Saber 反而逐渐被逼下石阶。那么长的刀，明明只要挡开一次就可以很容易地近身，但 Saber 却怎么也做不到。



"活——我的刀法是邪道，一般人只要一击就足以丧命了，你竟然能够坚持这么久，我很高兴呐，Saber。刀身三尺余，宽约四寸，形状……就如同 Saber 之名，是典型的西洋剑啊。"

"不可思议。什么魔术都没有用，仅仅凭借刚才的交锋，你就能准确的推测出我的剑吗？"

"你也差不多该停止隐藏实力了吧？Saber。"

小次郎放弃了石阶上的地利优势，缓缓走到 Saber 身侧："如果你还是不肯尽全力的话，就只能由我来了。举起剑来，Saber，不然可是会死的哦。"小次郎摆出了一个从未见过的起手式："秘剑——燕返!!"



长刀以快如闪电的速度一直线落下，不过即使是这种速度 Saber 也依然能够防御，Saber 举剑弹开了长刀，并乘机踏入长刀的攻击范围内，"赢了！"Saber 瞄准小次郎挥刀后的空档迅速以剑横扫……

"——啊!!"完全凭直觉，Saber 在途中突然用尽全力从石阶上滚下，刀光以不可思议的角度贴着 Saber 的身体亮起。Saber 狼狈地滚下台阶，但总算避过了这必杀一剑。

"活?? 躲开了我的秘剑吗？不愧是 Saber 呢。注意到了吗？以一刀攻击敌人，另一刀则封住敌人的退路，燕返就是以复数刀光做出牢狱的秘剑。虽然几乎同时挥出两刀已经不是人类所能达到的领域，但是很不巧，我也没有其他事情可做，一念通神，等我注意到的时候就是这样了哦。"

"佐佐木小次郎的长刀在那一瞬间的确存在着两把，多重次元屈折现象……什么魔术都没有用，仅靠剑技就达到了宝具的领域吗？"刚才的一击令 Saber 清楚的认识到："达到神之领域的魔剑。"

"不过可惜了呢。燕返的轨迹本来应该有三条，如果这里再宽阔一些，就能发出封堵侧面路线的一击了。"小次郎走下石阶。

Saber 没有把握能再躲过第二次，燕返和穿刺死棘之枪一样，是不能发出的招式。不，穿刺死棘之枪只要知道一定会瞄准心脏还有办法应付，但是燕返……即使是知道剑技，也完全无法应对，除非在他发出燕返之前就以强力一击将之击倒。"原来如此。的确是不能再隐藏实力了呢。"Saber 终于下定决心，解开了束缚，无形剑吐出大量的风，那是接近爆炸的风……



不过，这时却出现了阻碍这场战斗的人。"到此为止吧，Saber。看来，周围有想要窥探那秘剑的人呢。我的任务只是守护这个山门而已，如果你一定要通过的话就来分个胜负吧。不过，在那之前……那边的小子是你的主人吧？在偷窥的混蛋把他当作目标之前，你还是赶紧过去比较好哦～"小次郎收回了日本刀，一步步走回山门。

士郎跑到 Saber 身后，Saber 却没有说话，身上的铠甲却突然消失，变成了普通的蓝衣，身体晃了一下，倒在了士郎怀里。

窥探的人似乎并没有打算出手，不知什么时候已经消失了。士郎抱着昏倒的 Saber 返回家中，远坂告诉士郎 Saber 只是因为一下子使用了大量的魔力才自我保护似的令身体停止机能。Saber 醒来之后，本来想要教训一下 Saber 以后不许这样私自去战斗的士郎，反而被远坂和凛联手压制住，并被单方面的决定，从明天开始，Saber 负责传授士郎剑术，凛则负责教授士郎魔术方面的知识，否则就不同意士郎参加战斗的要求。远坂和 Saber 自说自话的决定之后，就回去睡觉了，只留下客厅里还没来得及反应过来的士郎："——等一下，我还一句话都没有说啊。算了……反正也没人会听了，睡觉吧。为了明天的练习要好好保存体力呢。"

## 2月6日

### fate 路线 Sword & Magic I

早上，士郎被 Saber 叫醒，听 Saber 说刚才樱和远坂吵架了。原来是远坂要求樱一星期内不要到士郎家来，作为交换，一星期之后远坂就会搬回去。令人意外的是，那个固执的樱居然同意了远坂的要求。士郎决定暂时不去学校，而是在剑道场跟随 Saber 学习剑技，在被 Saber 狠狠地修理了 2 个小时之后，士郎感觉自己似乎已经有所进步了。

**选项**

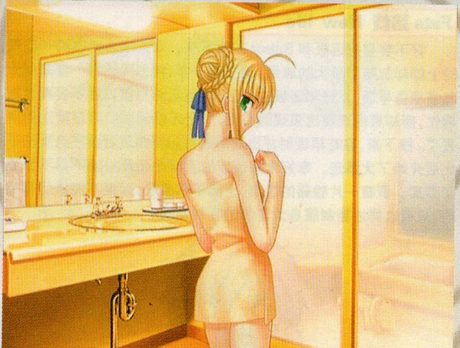
1. 战う理由。圣杯を求める理由が知りたい(Saber 好感度＋2)
2. サーヴァントになる前のセイバーを知りたい
3. 切り札が欲しい。必杀剑とか、いいね(Saber 好感度－1)

Saber 终于告诉士郎，自己追求圣杯的理由是为了完成一件义务，为了生前没有完成的责任，所以需要圣杯的力量。但士郎却觉得，Saber 的愿望里，似乎有什么地方弄错了。



中午，士郎前往商店街买午饭用的材料，万万没有想到的是，在这里居然碰见了 Berserker 的主人——伊莉雅。伊莉雅并没有要战斗的意思，而是很亲热地拉着士郎到公园讲话。现在的伊莉雅，怎么看都是个天真可爱的小女孩而已，实在难以想像她居然是那个可怕的怪物 Berserker 的主人。这孩子，该不会是还不知道杀人的意义就成为主人了吧？

晚饭前，士郎前往浴室准备把湿漉漉的头发弄干，然后，士郎看到足以令他把一整天的事情全部忘掉的东西……Saber 正在浴室里面。



"士郎。要再洗一次吗，不过我现在正在用，可以的话希望能等我用完。"在士郎大脑短路目瞪口呆的时候，Saber 如同什么事都没有发生一般，先说话了。

"啊啊啊啊、对、对、对……"士郎还没有恢复正常的语言能力。

"士郎，是泡太久了吗？脸一直红到耳朵。"

"啊、对、对不起。这是意外，我不是打算要看 Saber 的裸体，Saber 要生气的话怎样都可以。"士郎总算反应过来，赶紧低头看着地板，结结巴巴的说。

Saber 好像考虑了一下"士郎，你没有必要道歉。就算看到了

我的身体，也不用在意，对从者来说，性别这种东西是无关紧要的。”

“哈？——Saber，你该不会是说，就算被看到裸体，也没有什么不好意思的吧？”士郎被 Saber 的言语吓到了。

“为什么要不好意思？”Saber 还是一如既往平静的说。

“总、总之先道歉，之后 Saber 要怎么惩罚都无所谓。”士郎总算反应过来，迅速掉头逃离了浴室。Saber 则不解的一直看着士郎离开。

## 2月7日

### Fate 8 Sword & Magic II

**选项**
1. セイバーが战う理由が知りたい（Saber 好感度＋2）
2. サーヴァントになる前のセイバーが知りたい（Saber 好感度＋1）
3. サルでも分かる必杀剑（Saber 好感度－1）

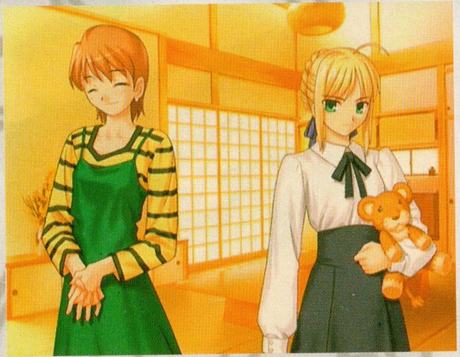
**这里的选项和 2 月 6 日出现的选项相同，如果之前选择过某个选项，则在这里时该选项不会出现。**

**选项**
1. 卫宫邸にまっすぐ归る（Saber 好感度＋1）
2. 公园に寄っていく

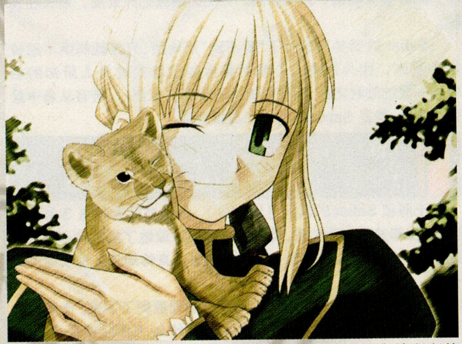
得知士郎生病请假的柳洞一成特地前来看望士郎，不过很快就发现士郎是装病的真相，令人意外的是，平常对陌生人非常讨厌的一成居然能够很随和的对待 Saber。分手的时候，一成非常稀奇的称赞 Saber 是个很好的女孩子，令士郎大为惊讶。之前三人聊天的时候，Saber 只是静静的坐着听士郎和一成闲扯学校的话题，原本以为一成会觉得 Saber 是个很严肃的女孩子，没想到一成却告诉士郎，在他开心的大笑的时候，Saber 也和他一样露出了笑容。啊?! Saber 也笑了？假的吧！从来都没有看见 Saber 笑过呢……

今天的 Saber，好像有些微妙的变化呢。

**选项**
1. 藤ねえ、おみやげは?
2. ……本气でパイを作らされかねない。しばらく待避しよう
3. 林擒とかはいい。藤ねえ、密柑を食べるんだ



藤村姐晚饭的时候带回了一堆奇形怪状的布偶，说是送给士郎的礼物。Saber 看见一个狮子布偶，竟然非常认真的请藤村姐送给她。Saber 说以前曾经养过小狮子，所以非常喜欢。看着 Saber 带着温柔的笑容抱着狮子布偶，士郎脑海中浮现出令人目眩的景象。



连续两天和 Saber 练习剑术，使士郎对 Saber 的事情渐渐熟悉起来，说起话来也不会像以前那么紧张了。晚饭时远坂回来的很晚，据说是因为回家时把慎二揍了一顿。远坂还不停地唠叨着为什么慎二总会缠着她之类的话，看不下去的士郎好心地提醒远坂，那是因为慎二喜欢远坂的缘故。远坂恍然大悟：“原来是这样啊，刚想起来，慎二 1 年级时向我告白过呢。”喜欢上远坂这种大小姐真是不幸啊，士郎暗暗同情了一下慎二。

晚饭上，看着士郎和 Saber 亲热的说话，远坂的心情似乎很不好。

“怎么了，远坂？今天的饭不好吃吗？”士郎以为远坂还在为慎二的事情生气。

“还行。如果没有什么事情的话请别随便跟我说话，哼！”远坂很不高兴的把脸扭到一边。

“那个，Saber 今天也想和我一起去你那里，没关系吧，远坂？”

“嗯——到是没什么关系。不过你和 Saber 的感情，突然变得很好了呢。”远坂突然不阴不阳的说了句。

“…………”士郎有点奇怪，不知道哪里又得罪了远坂。

“那我先回房间了，你们收拾好了就过来。”远坂瞧也不瞧士郎：“还有，从明天开始我也不去学校了，你下午要老老实实到我这里来练习魔术！”哼了一声，一副不高兴的远坂离开了客厅。

“士郎，凛发生什么事情了吗？她看起来好像在生气。”Saber 也觉得别扭的远坂有点奇怪。

“不知道啊～我应该没做什么让她生气的事情才对。”士郎也是满肚子疑惑。（其实、只是不坦率的大小姐在吃飞醋而已啦～）



在远坂的魔鬼训练下，士郎学到了控制魔术回路开关的正确方法，总算由菜鸟魔术师的程度进化为正式魔术师了。不过，不知道是不是之前生气的关系，始终带着小恶魔式笑容的远坂的训练方法相当“野蛮”……

“虽然很辛苦，但能得到这个成果，还是非常感谢呢，远坂。”士郎很诚恳的道谢。

“哼，也不用特别感谢我。我只是因为你是我的协力者才帮忙的，如果协力者的实力一直很弱的话，我这边也很头疼的。”远坂哼了一声，摆出一副大小姐姿态把脸转到一边。

远坂其实是个很好的人啊，士郎这么想着。

“干嘛一直盯着我的脸看？”远坂的脸好像有点红了。

“不，我只是想说，远坂你还真是不老实啊……”

“活～卫宫同学，你竟然还有力气开这种玩笑，很轻松嘛。既然这么有精神，那我继续教下去也没关系罗？”远坂笑着靠近了士郎。

远坂告诉士郎，士郎唯一会的强化魔术的最高级技巧就是“投影魔术”，投影魔术是完全凭空制造物体的高超技巧，但是由于花费魔力太多，而且所投影出来的物体性能还不如强化魔术强化之后的性能，所以在效率上差了很远，很少有人会使用这种费力不讨好的魔术。

虽然从理论上知道了控制魔术回路的方法，但在实际运用中士郎还是不能成功的强化物体，远坂对此也毫无办法，只能毫不留情地批评士郎没有魔术才能。

晚上士郎独自一人来到庭院中继续练习，之前一直对士郎有成见的 Archer 突然出现在士郎身边，虽然口气还是那么令人讨厌，却婉转的告诉士郎：“因为凛太优秀了，所以才没有注意到不及格的你真正错在哪里。我只说一次，所以你仔细听好了。卫宫士郎你在战斗中没有胜算，无论做什么对从者都是无效的。那么，至少想像一下吧，在现实中敌不过的，就在想像中将他打倒，自己赢不了的话，就幻想出可以赢的东西来！——毕竟，你能做到的，就只有这个了。”



Archer 话似乎一下子就触及到士郎的内心深处，士郎反复回味着 Archer 所说的意思，有所觉悟。

## 2月8日

### Fate 9 NEO

**选项**
1. 远坂を呼びに行く
2. 大人しく待つ

士郎接到了慎二打来的电话，慎二让士郎一个人到学校去。士郎感觉慎二的语气非常奇怪，害怕他会做出什么过分的事情来，于是背着远坂和 Saber 赶到了学校。

士郎来到校舍里，突然感觉整个学校被暗红色的东西包围住，身体的力量被源源不断地吸走……是结界发动了吗？可远坂不是说过，要过两天结界才能完成的吗？狂笑着在走廊中现身的慎二解开了士郎的疑惑，在学校里设下结界正是慎二，由于昨天受到远坂的刺激，慎二再也忍不住，提前发动了结界。虽然结界没有完成，但也足够剥夺全校师生的生命。士郎彻底愤怒了，开启体内的魔术回路，径直向慎二冲了过去“在解决结界之前，先把你解决掉！”

**选项**
1. 止まる必要などない……!
2. 自分では防げない……!

**选项**
1. 倒される前に倒す……!
2. ……战いになどならない

**选择第 1 项会进入 BAD END（タイガ－道场 4）**

慎二虽然不值一提，但是慎二的从者 Rider 却不是士郎能够对付的。士郎拼尽全力防御 Rider 的攻击，但就如 Archer 所言，面对从者的话士郎一点胜算都没有。Rider 一记飞踢，将士郎从 3 楼的窗户踢了出去。半空中，不甘心就这么死亡的士郎伸出左手，看到了手背上血红的令咒……



**选项**
1. セイバーを召喚する……!（Saber 好感度＋2）
2. セイバ－に助けて叶えば……!
3. ダメだ、令咒は消费できない……!

**选择第 3 项会进入 BAD END（タイガ－道场 5）**

**“过来吧!! Saber————!!!!! ”**

士郎用尽全身的力量呼唤自己的剑。空间扭曲了，随后银色铠甲的少女冲破空间如疾风般出现！

士郎命令 Saber 去对付 Rider，自己则去收拾慎二。没有 Rider 的保护，慎二根本不是愤怒的士郎的对手，很快就屈服下来，并命令 Rider 停止鲜血神殿结界。Rider 解除了结界，但是由于不用再分配魔力用来维持结界，其实力反而大大提高。

“我的确是比不上 Saber，不过请放心，我的宝具能够凌驾于其他从者之上，不管对手是谁，都阻拦不了我的疾驰。”Rider 将慎二档在身后，接着用短剑刺向自己的喉咙，鲜血四溅……

Rider 的举动令所有人都惊呆了，即使是从者受到这么重的伤也不能再战斗了吧？不过，当士郎看到飞散的血液停留在空中，形









成了一个从没见过的魔法阵时，就知道 Rider 行为的真意了。魔法阵散发出无法比喻的不祥感，强大的魔力自 Rider 身上发出，刚才的结界和现在的魔法阵相比完全是骗小孩的东西。然后，Rider 的头发伴随着仿佛像是撕开肉体一般的声音，飞扬了起来——

“士郎，蹲下!!!”Saber 拉着士郎的手倒在地上。巨大的爆炸与闪光，一个白色的物体如同光箭一般从士郎身边飞过，校舍的走廊像薄纸一样被穿过，然后消失在空中。



被 Saber 拯救的士郎免不了又因为这次冒失的行动而被 Saber 责怪，不过这次 Saber 似乎真的非常生气，完全没有了一贯的冷静，表情非常激动。

“对不起，Saber，我真的是笨蛋。”士郎觉得心痛，竟然让一贯冷静如水的 Saber 不安到露出这种表情的地步，连让她战斗这么单纯的信赖都没有给他，“Saber，非常抱歉让你担心了，以后只要有 Saber 在，我就不会再一个人战斗。”

Saber 显然没有预料到士郎居然会这么诚恳的鞠躬道歉“——士、士郎，请不要这样，刚才是我说的太过分了。虽然我的确在生气，但你没有必要道歉的……”Saber 的表情更加慌乱。

“Saber，把你的力量借给我吧，对我来说，你的帮助是必不可少的。不过，我也绝对不会让 Saber 你一个人战斗，Saber 要保护我的话，我也一定要保护 Saber。”

“唉……还是这么顽固啊。真是的，到现在我也没办法反对了吧？我是你的剑，除了我，还有谁能成为你的力量呢，士郎？”Saber 说着，伸出了左手。士郎紧紧握住 Saber 的手，历经坎坷的两人，终于订下了真正的契约。



“啊啊？你们两个，在握什么手啊？”这么好的气氛，偏偏有个不识趣的人闯了进来。远坂带着坏笑看着 Saber：“有点可疑哦～”

Saber 和士郎赶紧放开手，Saber 红着脸解释：“不、不是这样的。那个，只是为了观察士郎的身体状态，在把脉而已。”Saber 说了个非常奇怪的谎，不过，为什么 Saber 也会露出这种慌乱的表情呢？

“等、等一下，远坂你怎么过来了？你不是说要去拿东西的吗？”士郎赶紧打圆场。

“啊，对。来 Saber，这个给你。”远坂把一个手提袋交给 Saber。

“谢谢，麻烦你了。”收下袋子的 Saber 很稀奇的露出了高兴的表情。

“这是最后一件了，所以要小心哦，Saber。不过我穿这衣服也不好看，为什么一定要这件衣服呢？”

原来是 Saber 找远坂借之前的洋装穿“——这个，因为士郎说我穿这件很合适。”

## 2月9日

### Fate 10 Skyscraper

根据 Saber 和远坂的分析，Rider 的宝具应该是和她本身能力无关的武器，类似魔法或者幻想种，如果被那种东西击中的话，应该没有从者能够生存下来。因此，想要击倒 Rider，就必须在她使用宝具之前就打倒她。

士郎和 Saber 前往新都寻找慎二，傍晚的时候，果然在商业街遭遇了 Rider。Saber 和 Rider 在摩天大楼之中大战了起来，迅速交错然后分开的黑影，踩着大厦跳跃的两人似乎把天空当成了战场。



选项
1.……ここで待机する
2.セイバーを追わなければ……！

**选择第 1 项会进入 BAD END(タイガ－道场 6)**

看着正在和 Rider 缠斗的 Saber，士郎决定自己前往摩天大楼的顶层击倒慎二，主人被击倒的话，从者也就没有战斗的意义了。士郎跑上楼顶，看到的却是跪在楼顶中央的力竭的 Saber，和从半空中发动攻击的 Rider——Rider 骑着的是那本应只存在于神话中，超越传说的“神秘”，天马佩格萨斯！



看到冲过来的士郎，Saber 知道，要想保护士郎的话，就必须把 Rider 和天马彻底击倒。慎二向 Rider 发出了命令，Rider 驾驭着天马如同彗星般冲向楼顶，这才是 Rider 宝具的真实姿态——骑英之缰绳！

Saber 站了起来，咬着牙，再次看了士郎一眼，然后，她的眼中再没有迷惘，现在的她，是为其主之剑，只为讨敌而生：“———风啊！解除封印！！”

以 Saber 为中心卷起了暴风，然后，Saber 的剑开始显出原型，那是，黄金之剑。



天马的冲击如同光之洪流，甚至连整个楼顶都处于它的照耀之下，但是，Saber 手上的东西是集结了星辰之光的最强圣剑：

**“———誓约胜利之剑(Excalibur)———”**



无可抵挡的光之刃，将所有接触到的东西毫不留情地劈为两半，Rider 和天马被一刀两断后，光之刃继续划开云层，消失在天际。

Saber 的剑并不是为了“看不到”而隐藏，只是她的剑不能被世人看到，因为那夺人心魄的黄金剑有着太过为人所知的名字——誓约胜利之剑，英格兰骑士王亚瑟的宝剑！！所有从者中最强的宝具，就是 Saber 所持有的英雄之证。

选项
1.慎二を追う
2.セイバーに駆け寄る(Saber 好感度+2)

士郎被 Saber 的真实身份震惊了，虽然之前就知道 Saber 是英灵，但却并没有真实感，现在的士郎却深深地了解到他和 Saber 的不同。明明现在应该到 Saber 身边去，身体却怎么也动弹不了……

Saber 维持着挥剑的姿势，随后像崩塌般倒了下来。士郎为自己刚才的迷惑感到生气，无论 Saber 是什么，Saber 就是 Saber，是士郎心中无可替代的人。Saber 痛苦地呻吟着，急促的呼吸伴随着超过四十度的高烧，士郎一把抱起 Saber：“喂～Saber，振作

点!! 马上就要到家了……”

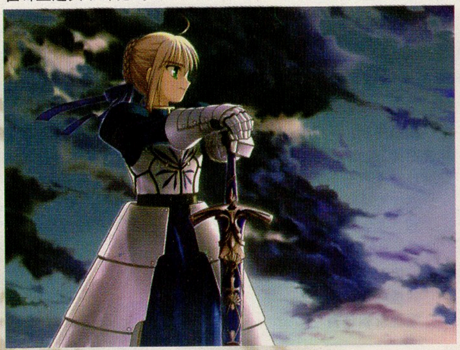
远坂告诉士郎,Saber 由于使用宝具而几乎将自身的魔力全部耗尽,如果从者的魔力耗尽,就会从现世消失,现在的 Saber 正是在努力的抗争，保持身体留在现世，所以才会如此虚弱。尽管 Saber 有着超人的魔力,但维持住肉体不消失就已经是极限了,以后 Saber 绝对不能再使用宝具。作为主人的士郎不能给 Saber 提供魔力补给,Saber 自己也绝对不会去袭击人类来补充魔力,除非士郎用令咒命令 Saber 这样做……

“这只能由你自己决定了,虽然现在 Saber 还能留在现世,可是也快到极限了吧。要做决定的话,就要在下次被袭击前做好哦。”远坂这样警告士郎。

## 2月10日

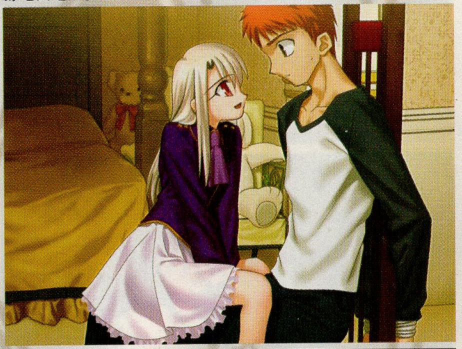
### Fate 11 DragonSlay

士郎在梦中看到了 Saber 身为亚瑟王的经历：蓝色的天空下,她任凭微风吹着身体,朝远方眺望,她手上握着剑,看着应该迎击的大军。她和那把剑是一心同体的，决定她命运的石中剑的光辉,就是她自己的光辉。不过,令士郎感到疑惑的是,那把剑,和昨晚 Saber 所使用的剑虽然很相似,但却是不同的东西。她究竟是在哪里遗失了那把剑呢?



士郎想找个地方,一个人冷静的考虑一下究竟应该怎么办。在士郎准备出门的时候,Archer 提醒士郎:“Saber 呢,应该很清楚只要使用了宝具自己就会消失,她本来,恐怕到最后都不打算使用宝具的吧。但她仍然使用了宝具,理由只有一个。Saber 宁愿让自己消失,也选择要守护你。这点,绝对别忘了啊! ”

在公园独自思考的士郎被伊莉雅抓住，醒来之后发现自己被绑在伊莉雅的房间里。伊莉雅要求士郎成为她的从者,这样就可以一直和士郎在一起。的确,对伊莉雅而言,士郎是特殊的,但是士郎心里牵挂着 Saber,就算知道拒绝伊莉雅后有可能被杀,也毫不犹豫地回绝了。



**选项**
1.……今は、頷くしかない
2.……それは、出来ない

**选择第 1 项会进入 BAD END(タイガ－道场 7)**

“是吗? 连你也要背叛我呢,士郎。”伊莉雅的话充满了杀气:“既然这样的话,那就到此为止了。我去杀了 Saber 和凛,那时候,士郎应该会感到后悔一点吧? ”伊莉雅说完,离开了房间。

**选项**
1.こうなったら战うだけだ。扉が开いた瞬间、先手を击つ(Saber 好感度＋1)
2.……战える状态じゃない。椅子に座って、缚られたフリをしよう
3.…………あのベッドなどいかがなものか?

士郎挣脱了绳索，正打算逃离房间的时候，却和冲进来的 Saber 撞个正着。原来 Saber 发觉士郎被捉走之后,就请求远坂帮她救出士郎。虽然 Saber 现在的样子看上去和平常一样,但其实是连站着都非常辛苦的,更别说武装自己了。就在众人逃到大门前的客厅时,伊莉雅和 Berserker 出现了。原来伊莉雅一直藏在城堡内看着众人的“表演”——

“话说完了吗? 那就开始吧,Berserker! 我发誓,今天不会放过任何一个人。”伊莉雅带着杀意与欢喜宣告。

“Archer,听得到吗? ”踏前一步的远坂,就像在后悔一样用力咬着牙齿:“一下就好,一个人去拖住那家伙。”远坂对自己的从者说了“去送死”。

Archer 盯着 Berserker，像是在思考着什么，微微点了点头:“正确的判断。凛你们如果能先逃走的话,我也能跑得掉。”Archer 踏前一步,将凛护在身后。

凛神色复杂的看着 Archer,她清楚的知道,自己的命令等于是让 Archer 送死:“……Archer,我……”

Archer 打断了凛的话:“对了，凛。先确认一件事情好么? ”Archer 淡然的说:“要争取时间是可以——不过，要是把那怪物打倒的话,也没关系吧? ”

“——Archer,你”远坂吃了一惊:“嗯! 不用客气。让他好好尝尝苦头吧,Archer。”

“是吗。那就如你所愿。”Archer 走向了 Berserker:“卫宫士郎。——听好了,你不是战斗者,而是生产者。别去想多余的事,你所能做到的事情应该只有一件吧，那就试着去把它做到巅峰吧! ”Archer 举起手，不知从什么地方，那只手上握着一把短剑:“别忘了,要想像的东西应该是最强的自己,不需要什么外敌,只有自己的想像,才是你的战斗对象。”与 Berserker 对峙着的男人告诫士郎。

红色的背影迎上了 Berserker 的剑风……



士郎三人趁机跑出了城堡,在森林里狂奔,但是 Saber 的情况却不容乐观，按照这样发展下去,Saber 可能撑不到明天早上了。远坂见状,把士郎和 Saber 带到了森林里一栋废弃的房屋中。远坂告诉士郎,Archer 已经牺牲了，不过 Berserker 也为此付出了代价,今天晚上应该无法继续追击了,因此,现在是打倒 Berserker 的最好时机。不过,要想打倒 Berserker,就必须要借助 Saber 的力量。实际上,要给 Saber 补充魔力还有另外一个方法——移植魔术回路。只要将士郎的魔术回路移植给 Saber,Saber 就可以借此来回复魔力。不过,移植魔术回路也有很大的风险,但是现在的他们,已经别无选择。经过看似香艳,实则凶险的过程之后(这里的“一夜过去”暂且按下不表,PS2 版采用的是类似 TV 动画版的情节,标准的擦边球而已,至于真正的 PC 版情节嘛,大家都心知肚明了。放两张尺度内的香艳图片过过眼瘾吧～),士郎成功的将部分魔术回路移植到 Saber 身上,Saber 的魔力终于回复到可以战斗的程度。





Archer 和 Berserker 的战斗何止惨烈可以形容。即使在神话时代,赫拉克利斯也从没有受过如此重的致命伤,再加上赫拉克利斯的宝具可以令大部分攻击无效化，并且承受了一次强力攻击之后,同样的攻击再也无法造成伤害。可是,即使是这样接近无敌的战斗力,却被不知名的红衣骑士击倒了六次! 六次不同的强力致命一击,Berserker 全身上下没有一处地方是完好的，甚至现在连行动都做不到,只能呆在原地全力回复身体。伊莉雅彻底愤怒了,原以为能像捏死一只蚂蚁一样消灭红衣骑士，结果却被红衣骑士彻底击倒,而且到最后也不知道红衣骑士的真实身份。屈辱、强烈的屈辱感:“居然被那样的家伙打倒了六次!! 你不会是放水了吧,Berserker? 不可原谅!! 竟然能这样子侮辱我……”

Berserker 要完全回复原来的状态需要整整三天时间,不过伊莉雅显然已经忍耐不住了:“我等不及了! 够了,现在马上去杀掉那些家伙!! ”

远坂制定的作战计划是让 Saber 和士郎吸引 Berserker 的注意力,然后自己从树上对 Berserker 的头部发动致命一击,作战计划虽然简单,但也是目前能够想到的最好的方法了。

**选项**
1.セイバーが气にかかる(Saber 好感度＋1)
2.远坂が气にかかる





伊莉雅带着 Berserker 很快就追上了士郎，在士郎再度拒绝伊莉雅的要求之后，伊莉雅全身浮现出巨大的令咒图案，随之 Berserker 进入了真正狂化的状态! 原来之前恐怖如鬼神般的 Berserker 只是失去理智,还未曾发动过狂化状态!! Saber 举剑毫不示弱的迎击上去,面对 Berserker 疯狂的挥击,任何防御和躲闪都是徒劳无功的,Saber 只能聚起全身之力，一次又一次将 Berserker 的攻击弹开……这是神话的再现!! Saber 全力阻挡着 Berserker 的攻击，但是面对狂化后的敌人,Saber 的气息越来越

混乱，身体动作也逐渐变得迟缓，这样下去，别说是牵制了，恐怕再过数击，Saber就会被Berserker的巨大斧剑斩为两半。

| 选项 | |
|---|---|
| | 1.弓で援护を……！ |
| | 2.———それが何になる |

士郎的弓箭对Berserker根本起不了任何作用，甚至连吸引一下Berserker的注意力都做不到。深深悔恨自己无力的士郎突然想起了Archer的话："别忘了，要想像的东西应该是最强的自己，不需要什么外敌，只有自己的想像，才是你的战斗对象。"那是Archer独自面对Berserker前对士郎说的最后一句话。想像吗？没错，想像出能够击败Berserker的武器，不是弓，也不是枪，能够斩断那岩山一样的身体的，就只有剑，在梦中看到的那把美丽的王者之剑。士郎身体里的魔术开关似乎排成了一条直线，然后依次打开……

带着暴风般的斩击，Saber的侧腹被确实命中了。不过，这一击只是Saber故意露出的破绽，没有击中要害，相反，Saber趁着这一间隙，闪电般拉近了和Berserker的距离，对着毫无防备的Berserker挥出了凝聚全身力量的一击。难以置信，如同岩山一般的巨人被生生打飞了好几米，然后……

"退开，Saber！！"时机把握得恰到好处，远坂从高处飞下，对着被Saber斩飞的巨人投出了宝石。三枚如枪般巨大的冰块急速飞向Berserker，这是A等级的魔法，足以给Berserker造成致命伤害的魔法。

"不行，Berserker快躲开……"一直在一旁冷静观战的伊莉雅也查觉到这次的危机，大声叫着。不可能避得开，远坂的攻击和Saber的舍命一击配合得天衣无缝，Berserker根本没有躲避的时间。可是，Berserker单手架起斧剑，以一条手臂为代价，挡住了这次的致命一击，并且用剩余的一只手抓住了空中的远坂。

"哼，我就知道会这样。"被抓住的远坂没有任何慌乱，反而露出了笑容："成功了！！——"远坂掏出了四颗宝石，从几乎零距离对Berserker的头部发动了攻击，光弹飞射！！毫无疑问，这次的攻击彻底将巨人的生命击溃。白烟环绕着巨人的头部，Berserker的头应该被轰飞了吧，士郎松了一口气。

"什么？这不可能……"远坂的声音传来，她呆呆地看着那些白烟。为什么巨人的手还紧握着远坂，而且好像更加用力了？白烟渐渐散去，在那之后出现的，是本应该被炸飞的Berserker的脸。



"哈哈哈哈哈哈哈哈～"空地的另一边，是Berserker的主人发出银铃般的笑声："我对你刮目相看了呢，凛。没想到你居然能把Berserker杀死一次。不过真可惜啊，Berserker不会就这样消息的哦，因为啊，这家伙的不被杀死十二次，是不会消失的。"

"被杀、十二次？"原本错愕的远坂露出了悔恨的表情："原来如此，本来听到赫拉克利斯的名字就应该想到的，这家伙的宝具根本不是物品……"

"没错，赫拉克利斯的宝具就是肉体本身哦"伊莉雅很开心的说："你应该知道赫拉克利斯的十二次考验吧，作为这十二考验的奖品，就是'不死'。"

"储存生命，可累积的复活魔法吗？"

"嗯，这家伙的身上，有众神赐予的不死之咒，那就是我Berserker的宝具——十二试炼哦。知道了吗？Berserker虽然刚刚死过一次，可还有五条命哦，真可惜呢，凛。如果有刚刚的五倍数量的宝石，就可以令Berserker消失了。"伊莉雅眼中闪过残酷的红色光芒："Berserker，就那样把她捏碎！"

士郎不顾一切地朝Berserker冲了过去，拼命想要救下远坂，可是士郎的攻击在Berserker看来根本不值一提，只是轻轻一挥，就将士郎远远击飞。同时，在Berserker身后的Saber发动了宝具，抱着即使自己消失也要使用圣剑的决心！

| 选项 | |
|---|---|
| | 1.……それしか、ないのか |
| | 2.———使うな！ |

**选择第1项会进入BAD END(タイガ－道场8)**

风开始驱散，Saber手中的黄金剑逐渐现出原型。"不要用啊，Saber！！！"士郎大喊着，同时左手的令咒亮起，第二个令咒消失了。

Saber的宝具解除了："为什么，现在只能这样了，不是吗，士郎！！"Saber不解的大喊，同时半跪了下来。只是解放封印而已，就已经这样了，现在的Saber根本没有办法使用那把剑。

"等着吧，Saber。如果你不能用那把剑的话，就让我来准备你的剑吧——"士郎下定决心。

"现实中敌不过的，就在想像中打倒吧。自己赢不了的话，就幻想出赢得了的东西吧。"

作出不会输给任何人的东西，怀着最强的想像，骗过所有人，连自己也骗过去，想像出最强的复制品吧。本来这身体，就是为此而特别强化的魔术回路！！

士郎炙热燃烧的左手上出现了一把美丽的剑，那是梦中Saber所使用的剑……

"什么、那把剑是……我的……？！"Saber看着士郎手中的剑，完全呆住了。

"啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊——！！！！"仿佛是黄金剑自己的意志，划过一道金色的闪电，毫不阻碍地切断了Berserker的手臂，同时剑也如同玻璃般碎掉了。

剑断掉了。不可能的。如果是那把剑的复制品，绝对不可能就这样断掉，是刚才的想像还不够完美。"——投影，开始。"士郎精神此时已经没有一丝杂念。

鉴定创造理念
想定基本骨架
复制构成材质
模仿制作技术
共感成长经验
重现累积年月

就在此刻，完成了聚集幻想的剑……







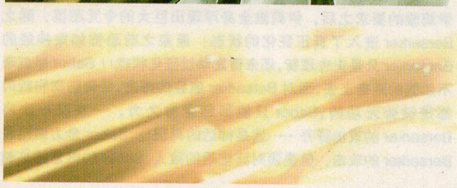


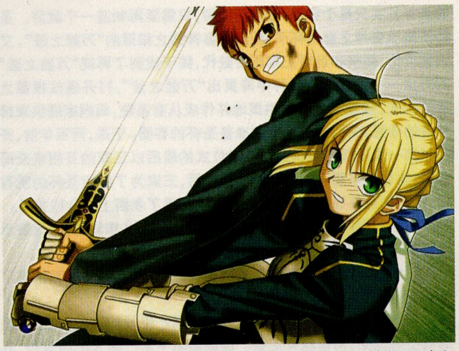




成功了！做出了比那家伙更厉害的剑！！但是，也就到此为止了吗？面对Berserker劈来的巨剑，士郎根本没有反击的余力。

铛！！！！巨大金属撞击声，Berserker的剑被硬生生弹开。"士郎，把手给我！！——"冲到士郎身边替士郎挡住了Berserker一击的Saber握住了士郎的双手，然后合两人之力挥动了黄金之剑。





砰!!岩剑碎裂了。金色的闪电划过了 Berserker 的剑,没有任何停留,切入了巨人岩石般的身体,然后——

巨人的身体被闪光包围,震撼大地的咆哮和撕裂空气的剑风不复存在,士郎和 Saber 紧握的黄金剑也逐渐化为沙尘消失。

“那就是你的剑吗,Saber?”依然屹立不倒的巨人看着打倒自己的骑士,冷静地说着。

“这是必胜的黄金剑(Calibur),选定国王的石中剑,也是我永远失去的剑……”

“刚才的不是你的剑吧。那只不过是那男人所做出的幻想。毕竟是复制品,不能再度存在的剑。但是……”Berserker 的身体从被黄金剑切开的伤口开始如尘土般瓦解:“那幻想也不可小看,居然只用了一击,就把我消灭了七次。”狂战士最后的话语显得异常冷静。

伊莉雅茫然地看着消失在空气中的狂战士:“骗人的吧,Berserker,死掉了?”伊莉雅像被抛弃的小孩一样喃喃自语,然后倒在地上。

## 2月12日

### Fate 路线 12 Interval Level4

士郎在梦中又见到了 Saber,身为亚瑟王时的 Saber——阿尔托丽娅。Saber 是完美的王,但是正由于王那不带有人类感情的优秀使她逐渐被孤立、被惧怕、被背叛。人不能被没有人类感情的人支配,曾经和王一起奋战的圆桌骑士离开了,然后,对她来说的最后一场战争打响了。亚瑟王被自己的同伴背叛,虽然在战场上击杀了敌军首领,可自己也受了致命伤。骑士贝迪威尔带着亚瑟王逃离战场,弥留之际,亚瑟王让贝迪威尔将圣剑投入湖中,还给湖中的精灵。第一次、第二次,贝迪威尔都没有把圣剑投入湖中,亚瑟王对骑士重复着同样的命令,第三次,贝迪威尔终于狠心将圣剑投入湖中,然后亚瑟王就那样静静地闭上了双眼……

昨天击倒 Berserker 之后,士郎不顾 Saber 和远坂的阻拦,将伊莉雅带回家中。于是,后果就是从一大早开始,Saber 和远坂就为了伊莉雅的事情和士郎争论不休。随后,伊莉雅无所顾忌的出现,并抱着士郎撒娇更加令事态失控。

**选项**
1.イリヤを匿う
2.教会に预ける

虽然远坂强烈要求把伊莉雅送到教会,可士郎还是决定暂时收留伊莉雅。然后伊莉雅又说服了 Saber 和远坂,事件总算告一段落。“也许把伊莉雅留在这里,会吸引其他主人前来进攻,现在的 Saber 即使面对剩下的所有从者也是毫不逊色的呢。”远坂心里这么盘算着。

今天和 Saber 的剑术练习明显感觉 Saber 不在状态,不但没有像之前一样一有机会就抓住破绽猛攻,反而像很怕与士郎接触似的,没有采用最擅长的近身攻击。

“哈——啊——到底怎么了,Saber? 这样就锻炼不下去了啊,虽然应该没可能,但 Saber 你该不会是放水了吧?”

“不,我没有放水,和平常一样的……”Saber 的解释有些没有底气。

“可是,今天的攻击有点太消极了吧? 要和平常一样用全力正面互击才算是锻炼啊。”

“正、正面吗? ……可是,这样会太过接近,说不定会变成身体撞在一起的情况……”Saber 的目光不敢看向士郎,低着头继续解释。

“嗯? 正面互击的话当然会碰到一起啊。以前 Saber 一到近身战不就会帖上来把我撞飞的吗?”

“咦? 我、做过那种事情吗? ……”Saber 的脸没来由的红了起来

“什么叫做过吗?……这种事不是经常做的吗?你想想,第一次对打的时候,我就被漂亮的撞到墙壁那边了呢。我当时还说,Saber 是女孩子却有这么大力气,Saber 你说身为剑士这是当然的,不是吗?”

“哈————————”Saber 一脸错愕的站着,完全不知道该说什么才好。



**选项**
1.よし、昼食にしよう
2.いいけど、なんで今日に限って时间ピッタリなんだ?
3.———だめでござる。今日は断食でござる

下午,士郎继续到远坂那里请教魔术方面的问题。远坂在确认了士郎的身体没有异常之后,陷入了奇怪的沉默。

“那个,远坂,那时候我用的魔术,你应该知道吧?”士郎忍不住询问。

“我也不会使用投影魔术,所以要我教你的话是不可能的。”远坂像瞪着敌人一样盯着士郎。

“什么? 远坂也不会用? 怎么可能? 那种事远坂应该很轻松就能做到吧? 那比强化还简单呢。”士郎一脸不可置信的表情。

“简单?! 你刚才的话如果让其他魔术师听到,肯定会被杀的! 你的投影完全复制了一件宝具啊,我可不知道还有哪个复制者能做到你这样。”远坂气冲冲没好气的回答。

本来投影魔术所制造出来的复制品应该很快就会消失,而且由于人类想像的破绽太多,使得复制品的强度根本不可能和真物相提并论,因此现在的投影魔术已经成为了某些仪式上用来准备部分道具的复制魔术。像士郎那种投影出和真物几乎相同能力宝物的情况,闻所未闻。最后,想不通原因的远坂只能警告士郎不要再尝试复制 Saber 的宝具,因为超出魔术师极限的魔术只能以死亡为代价。

**选项**
1.投影魔术を详しく闻く
2.疑问点、いち
3.沉默は美德

晚饭前,突然想着要去冲个澡的士郎又一次在浴室里碰见了 Saber,和上次不同是,Saber 的表情明显非常害羞,完全不像上次那样无所谓的态度。



两个人互相呆呆地看着对方,尴尬的气氛仿佛浴室里的水汽一样。“对不起,士郎。那个,虽然是我个人的要求,不过,可以的话,请你先离开好吗?”Saber 把身体缩回浴缸,低下头用轻得快要消失的声音说。

“咦?……呃,为、什么?”完全没有经过大脑就条件反射似的冒出这句话的士郎恨不得使劲敲打一下这个不听话的脑袋。

Saber 则像是感到抱歉般更加低下了头:“就是……请你稍后再用好么? 那个……现在请让我一个人使用这里。”

“就是说,Saber 你没有生气吗?”士郎现在的大脑乱得可以开一场摇滚音乐会:“这样说来,现在我要洗澡的话,也可以、吧……”然后说出了这种事后想起来都恨不得挖地洞钻进去的话来。

Saber 头低得更深了,惶惶不安的说:“嗯……是没关系。只是,我的身体,不像凛那样有少女的味道……所以,不太想让士郎看见……这样都是肌肉的身体,男人看了会不舒服吧。”

“笨、笨蛋!! 哪有!! ……”Saber 的身体美得令人说不出话来才对,士郎也不知道后来说了些什么,退出浴室,关上了门。

真是混乱的一天,不仅有伊莉雅和远坂在饭桌上无休止的斗嘴,还有 Saber 那不同寻常的态度……

## 2月13日

### Fate 路线 13 infinity arms

士郎又一次梦到了被众人孤立、背叛最终死去的亚瑟王,Saber 在拔起石中剑的那一刻就知道了自己以后的命运,但即使那样,Saber 还是没有任何犹豫,拔出剑,放弃了人类的身份,成为了骑士王。亚瑟王一生中为了人民和国家征战四方,击退侵略者,从来都没有考虑过哪怕一点关于自己的愿望,最后仍然逃不过被背叛而死亡的命运。士郎觉得非常不爽,不仅对那些不能理解亚瑟王的无能骑士们,同时也对从来不为自己考虑的 Saber 而感到悲哀。不过在午餐的时候,第一次看到 Saber 因为自己的意愿而发出会心的笑容时,士郎的心情终于好转过来。是啊,现在的 Saber 也一定有着某个想要实现的“愿望”吧,为此才会成为英灵,想要获得圣杯。

“那个 Saber 是不可能为了实现自己的愿望而参加圣杯战争的。”远坂的一句话点醒了士郎,的确,Saber 从来就没有为自己考虑过,当然也不会在成为英灵后希望借助圣杯达成“救赎”。

随后,远坂给士郎讲了关于亚瑟王的事情,那把湖中精灵给予亚瑟王的 Excalibur(誓约胜利之剑)除了无坚不摧的黄金剑之外,还有一个剑鞘,只要亚瑟王持有这个剑鞘,就不会流血也不会受伤。相比之下,Excalibur 的剑鞘反而更加重要一些。换句话说,Excalibur 是攻守无敌的宝具,亚瑟王应该是不老不死之身,但为什么现在的 Saber 反而会受伤呢? 远坂对这点十分疑惑。

那个……远坂你好像搞错重点了吧?“更大的问题不应该是,身为不老不死之身的亚瑟王当年为什么会死掉呢?”士郎一语中的。

“咦?”远坂显然从没考虑过这个问题,张着嘴,表情僵硬了好几秒钟。随后咬着牙转移了视线:“想起来了……Excalibur 的剑鞘,在途中被人偷走了……”

远坂喜欢在一些小细节上犯脱线的毛病还是没有改掉啊……

“那……你想明白了吧? 远坂。”士郎拼命忍住笑。

“……明白啦。你想笑的话就尽管笑吧。”远坂咬着牙,摆出一副“你要敢笑就踢死你”的表情。



晚饭时,士郎终于忍不住询问 Saber 获得圣杯之后想实现什么愿望。Saber 沉默了很久,才说出她和别的英灵不同,是为了获得圣杯而自愿被召唤参加圣杯战争的。

英灵是人类的守护者,英灵的契约是将死后的自己交给世界的仪式。因为和世界进行交换而获得代价成为了英雄,在以英雄的身份做了想做的事情之后,死亡的英雄就成为了英灵来偿还曾获得的力量。不过,Saber 成为英雄并没有借助世界的力量,因此 Saber 作为英灵也与众不同。在亚瑟王最后的时期,Saber 想要获得圣杯,因此才以此为代价签订了英灵的契约。Saber 成为英灵的条件是“在还活着的时候获得圣杯”,因此亚瑟王临死前的一瞬间,Saber 的时间被冻结了,然后为了得到圣杯,Saber 被召唤至各个时代,不止这次的圣杯战争,只要在任何有可能得到圣杯的战场上,Saber 都会出现。严格来说,现在的 Saber 是以“活人”的身份被召唤,所以才无法变为灵体。在获得圣杯之前,亚瑟王不会死去,只有得到圣杯以后,亚瑟王才能死。就像在死前做了一个不会醒的梦,只有得到圣杯时才能从梦中醒来……

Saber 的愿望是用圣杯来摸消自己的存在,以圣杯之力重新选定王的人选,这样国家也许就不会灭亡了。明明是为了守护国家才成为王的,最后却因为自己导致国家分裂,是不是石中剑选错人

了呢？Saber 有着这样的疑问。

“笨蛋！！用圣杯实现那种愿望，就算重来也没有任何意义啊，Saber！”士郎完全不能认同 Saber 的想法：“为什么只有你没注意到这种事啊——你已经尽职尽责得太充分了不是吗？Saber 那么努力的战斗了，就算被背叛也没有输，到死前都没有放开手中的剑……为什么，为什么到了死后你还非要守着那个誓言不可呢？圣杯的奇迹不应该为了 Saber 自己来使用吗？”

Saber 的表情一阵错愕……

“Saber。虽然我知道这是小孩子的理想论，但我还是要相信，人类越是努力，就会越幸福的。”士郎下定了决心：“我绝对会得到圣杯……所以，Saber 你要实现自己的愿望，这样子我才能在这荒唐的战争中，找出一点意义来。”

就在屋内的气氛陷入凝重的沉默时，侵略者出现了。前来袭击的从者是 Caster（魔术师），士郎拿起木刀，毫不犹豫地和 Saber 冲了出去。

**选项**
1.キャスターはセイバーに任せ、ここで二人を守る
2.セイバーと二人で打って出る

**选择第 1 项会进入 BAD END（タイガ－道场 9）**

**选项**
1.远坂を信じる
2.セイバーにキャスターを任せる

**选择第 2 项会进入 BAD END（タイガ－道场 9）**

Caster 召唤出大量骷髅士兵包围了士郎的家，虽然这些士兵对 Saber 毫无威胁，但由于数量太多，使守在门口的 Saber 和士郎不敢分心。不过这样耗下去的话，最终还是会力竭而亡的吧？士郎下定决心，将保护伊莉雅的任务交给客厅里的远坂，自己和 Saber 直接冲进庭院，击倒 Caster。

Caster 杀死了自己的主人，依靠吸食人类的灵魂获得魔力留在现世，对于这样的从者 Saber 打从心底感到厌恶。尽管 Caster 的魔法威力足以令这个时代的魔术师咋舌，但在 Saber 那无与伦比的抗魔力面前，还是起不到任何作用。Saber 轻易地弹开 Caster 的魔法之后，挥剑迅速拉进了和 Caster 的距离……眼看 Saber 那无坚不摧的剑光就要划过 Caster 的身体，士郎突然感觉到强烈的不安——Saber 绝对不能靠近那东西！



**选项**
1.……あの间合い、取った……！
2.だめだ、セイバー……！

**选择第 1 项会进入 BAD END（タイガ－道场 10）**

“不行！Saber！！”士郎大喊着跑向 Saber。Saber 似乎也查觉到了不安，放弃了攻击并和 Caster 拉开距离。可是后退的 Saber 被骷髅士兵纠缠无法动弹，Caster 则掏出一把形状非常奇怪的短刀，向 Saber 砍去。这把短刀是 Caster 的宝具，能够破除包括契约在内的一切魔术效果，如果 Saber 被击中的话，就会解除与士郎签订的契约。在这危急关头，士郎赶到了，用身体将 Saber 牢牢护住，自己则承受了短刀的一击。



一击未遂的 Caster 以士郎的性命作为威胁，要 Saber 成为自己的从者。就在 Saber 进退两难的时候，异变发生了。从空中降下如豪雨般的箭矢，瞬间就把骷髅士兵消灭殆尽。

在庭院上方出现的，是一个全身金色铠甲的男人。完全没有把 Caster 放在眼里，只是弹了一下手指就宣告了 Caster 的死亡——凭空出现的无数宝具轻易将 Caster 贯穿、撕碎……

“无礼的家伙。我说了要你消失，应该尽快自杀才是礼貌吧！”金色男人以带着侮蔑的声音咆哮着。

“哼，就凭一介魔术师居然想捕捉骑士王？即便是说说也是不可饶恕的重罪。Saber 是身为王的我所拥有的东西！”金色男人从一开始就盯着 Saber 不放，在他眼里值得注意的也只有 Saber 而已：“好久不见了啊，Saber。你还记得我所下的决定吗？还是说你到现在依然没有觉悟？……真是的，居然让男人久等，真是个笨女人啊。”

Saber 没有回答，只是紧盯着那男人，但是气势明显和往常不同。“为什么你会在现世出现，Archer。”Saber 终于打破了沉默。

“没有为什么吧？圣杯是我的东西，来拿自己的东西有什么错吗？”黄金骑士高傲的声音丝毫没有改变：“本来是难得的重逢，以庆祝再会来说，这里太简陋了一些。”男人转过身，丝毫没有把其他人放在眼里“我们会再见面的，Saber。在我下次来之前，下定决心吧。”

从 Caster 口中得知 Assassin 已经被击倒了，然后 Caster 又被神秘的金色男人杀死，也就是说，现在的从者只剩下了 Saber 和 Lancer 两人。Saber 告诉众人，金色男人也是从者，身份是 Archer，在上次圣杯战争的最后，Saber 同他展开的决战，不过到最后 Saber 都没有办法击败他。因为每次圣杯战争最多只能召唤七名从者，并且也不存在从者被击倒之后再另外召唤英灵补充的情况，因此身为第八位从者的黄金骑士不可能是这次圣杯战争里召唤出来的，也就是说，他是从十年前的前次圣杯战争中一直生存到现在。

对于黄金骑士的真实身份 Saber 也不清楚，从他轻松击杀 Caster 所使用的攻击来看，他所召唤的无数宝具似乎全都是真品，究竟什么人才能拥有如此庞大数量的宝具呢？讨论了半天也毫无头绪的众人只能转换话题。

“算了，既然不知道那家伙的真实身份，那他的目的是什么呢？除了获得圣杯之外。我很在意一件事情呢，Saber，可以直接问你吗？”远坂突然露出邪邪笑容：“Saber 你对那家伙是怎么看的？从那家伙说的话来看，好像对 Saber 很着迷的样子呢。”

Saber 沉默了一下，然后回答：“他在想什么我也不清楚……不过在上次战争中，我记得他向我求过婚。当然，我是以剑来回答的。”

“求、求婚?！是指那个求婚么——”士郎和远坂大眼瞪小眼：“那个从者在想什么啊?！……”

“哇噢～虽然不知道 Saber 会不会感到高兴，不过应该不会讨厌吧?成了从者都还会被求爱，这不是值得女人炫耀的事情吗?”远坂突然没头没脑的来了一句。

“没这回事。我的目的就是得到圣杯。……老实说，那种戏言只会让我不快。”Saber 冷静的回答。

“是吗？但是看那个家伙应该是很固执的类型嘛，就算 Saber 拒绝了，他也不会轻易放弃的吧？说起来，Saber 也是很顽固的类型，说不定你们两个会很合得来噢～”远坂就好像街头小报的狗仔队一样，不知道兴奋个什么劲；“嘿嘿～士郎，听见没有？Saber 刚才说她对那男人没兴趣呢～放心了吗？”

“凛。我刚才说的话跟士郎没有关系。你说的话，有点奇怪。”Saber 开始反驳。

“也是呢～刚刚是我失言了。不过，正是因为感到奇怪所以才会奇怪嘛。”远坂没安好心地坏笑着，看看 Saber，再看看士郎，那眼神明显是将士郎和 Saber 一起卷进去了。

远坂心情很好的去睡觉之后，士郎又和 Saber 谈论起了圣杯的问题，士郎坚持让 Saber 用圣杯来实现自己的愿望，而不是摸消亚瑟王的存在，重新选择一个王，但是 Saber 语气强硬地拒绝了。随后，Saber 告诉士郎，在上届圣杯战争中，Saber 的主人就是士郎的养父卫宫切嗣。在最后的决战时，Saber 还没有和黄金骑士分出胜负，就被切嗣使用最后一个令咒，强迫 Saber 破坏了圣杯。圣杯战争时的切嗣是个为达目的不择手段的魔术师，冷静得没有任何人类的感情，当 Saber 从士郎的记忆中了解到圣杯战争之后的切嗣，几乎无法相信切嗣的改变。

明明在上届就被 Saber 破坏的圣杯为什么还能存在，一直留在现世的从者 Archer，还有，切嗣在战争的最后看到了什么才决定破坏圣杯?这些疑问恐怕只能去询问本次圣杯战争的监督者，言峰神父了。

言峰告诉士郎，如果想要 Saber 留在现世的话，只需要让 Saber 喝下圣杯里的东西就可以了，这样的话，只要主人不死，Saber 就可以一直以从者的身份停留在现世中。圣杯战争所追求的圣杯其实只是个容器，被破坏的话，只需要再制造一个就好。圣杯不是承受神之血的杯子，而是众多神话之根源的“万能之釜”。艾因兹贝伦、间桐和远坂三家历经数代，终于找到了再现“万能之釜”的方法——在人工的圣杯中降灵出“万能之釜”，打开通往根源之路的仪式。远坂家负责提供灵地并作成从者系统，间桐家提供束缚从者的令咒，艾因兹贝伦家则准备圣杯的容器。于是，两百年前，开始了第一次圣杯降灵仪式，不过仪式的最后以三家的互相残杀而告终，这也就是第一次圣杯战争。之后，三家为了确定圣杯的所有权，制定了圣杯战争的规则，之后三家回复了表面上的合作关系。

当士郎提起还有第八名从者存在时，言峰也非常吃惊，他表示这件事情还需要调查，让士郎专心对付 Lancer 就好。

士郎返回家里，没想到远坂正在玄关等着他。“你到教堂去了吧？”远坂递给士郎一杯热茶。

远坂那家伙，从一开始就注意到了吗？但是却没有阻止，一直等着士郎回来，再像这样泡茶。远坂虽然平常一副大小姐姿态，其实却是个非常体贴的人。

“那～你想要怎么做，士郎？”远坂非常认真的问。

“嗯，总之，明天先和 Saber 约会。”士郎在回来的路上已经决定了，从自己第一眼看到 Saber 的时候，就已经不可抑制的爱上她了。

但是……远坂刚才的认真劲一下子消失得无影无踪，先露出一副很失礼的表情，随后：“噗————哈哈、啊哈哈哈哈哈哈哈！！”非常失礼的大笑起来，一边捧着肚子笑，一边拍士郎的背：“哈哈哈，等一下、我还没心里准备，啊哈哈哈哈、太强了，士郎真是任性得太强了，哈哈哈！！”

“罗、罗嗦！！任性不行啊?！”士郎赌气似的反驳。

“不、不是啦，哈哈哈哈，反正，士郎、太好笑了～”远坂还在继续大笑：“哈哈哈、呵呵——呼——呼～”远坂努力调整了一下呼吸：“真是打从心底好好笑了一场啊。”远坂突然换上了一副平静的表情：“约会，要加油噢～我啊，很喜欢你们两个呢。”

“啊……嗯。我会加油的。”

## 2月14日

### Fate 路线 14 moonlight(I)

“约会??”Saber 显然不知道这个现代词汇的含义：“不是去搜寻其他主人吗？”

然后士郎关于“约会”的解释也是拐弯抹角，越描越黑，最后在一旁掩嘴偷笑的远坂终于忍不住了：“听好了噢～Saber。所谓的约会呢，实际上就是男生邀请喜欢的女生见面，借此获得求爱的机会。”



总之，不管怎么样，士郎总算是成功把 Saber 带出门了。虽然一路上 Saber 很少见的不停对士郎说教，从来没有和女孩子约会过的士郎不停的发愁究竟应该带 Saber 去什么地方，两人还是开始了约会。豁出去的士郎一把拉住 Saber 的小手，带着她到所有士郎觉得有意思的地方，也许是从来没有被男生这样牵着手乱跑，Saber 也停止了说教，乖巧地跟在士郎后面，表情虽然还是和之前一样平静，但气氛已经明显转变了。

一天的时间就在这种混乱中结束，虽然没有发生特别值得高兴的事情，但也不是无聊的浪费时间。总之，能够带着 Saber 像这样到处走走，就足够令士郎感到骄傲了。当战争结束后，如果 Saber 能够回忆起除了战斗之外，还有这么一段时光，士郎就已经心满意足了。

夕阳下，两人并肩走在大桥上。

“Saber，今天过的愉快吗？”士郎终于忍不住问了这个即使不用回答也没关系的问题。

“嗯……如果说不觉得新奇的话，肯定是骗人了。”Saber 看着桥下的河川，仿佛在说一件不可能发生的事情。

士郎清楚这句话的含义。剩下的事情，应该是点到为止，然后回去继续准备战斗，这样的话，应该……还来得及收手。可是，士郎



还是说出了这句再也无法回头的话："那么下次再来吧，这种事情本来就不见得只有这次的。"

Saber的表情冻结了，她也清楚士郎的话的含义吧……Saber看着士郎，轻轻地摇了摇头。不会再有第二次了，今天的事情本来就是个错误。

"为什么？——"虽然明知Saber会这样回答，但士郎还是无法接受："你就这么想战斗吗？从以前就很想说了，Saber你根本就不是个好战的人对吧？这样不是自我矛盾么?！"

"没、没有这种事。我对战斗没有犹豫，以前我就说过，会为了胜利不择手段。"

"的确说过，但这也无法成为喜好战斗的理由。Saber，你不希望将无辜的人卷入战斗，换句话说，你根本对有牺牲者的战斗害怕得不得了。但是，你的个人感情被身为王的使命埋没了，即使如此，你还是厌恶战斗。说明白点，你根本不敢面对战斗，甚至连拿着剑都会觉得讨厌才对。只有战斗才是目的这种话，只不过是你自己骗自己的借口罢了！！明明就是这样，为什么一直以来，你周围的家伙，甚至连你自己都没有注意到呢？"

"士郎。就算是你，也不允许如此侮辱我。"是被说中痛处了吗，Saber的眼神从来没有这样充满杀气的凝视士郎："我只是为了获得圣杯而存在的，为了守护王的誓言，我已经将自己奉献而出，我不会被允许踏上除此之外的道路。"

"笨蛋！！怎么会有这种事情。"士郎丝毫没有退让，因为他相信自己是正确的，没有理由在这里逃走。本来可以抓住幸福的家伙，即使现在取回也不算晚："你应该清楚剑什么的根本就不适合你，那么只要停手就好了，别再当什么从者，去做更适合你的事情。无论怎样都好，别为了他人使用圣杯，既然你人在这里，那Saber就一定要在这里获得幸福不可啊！！"

"我不会听从这种话。我不过是遵从跟你签下的契约而已，并未连心都交给你，主人。"Saber的语气异常坚定："我不会打破王的誓言，从这双手拿起剑时，这个誓言就再也不会改变了。亚瑟王的目的是得到圣杯，即使实现了这个愿望，我也不会变回昔日的阿尔托丽娅吧。"

"Saber，想要将发生过的事情重来是不可能的，你应该察觉到了才对。不论多么残酷的结果，已经发生的事情不可能改变，因为做不到就想重来，这不就跟耍小孩子脾气一样吗？"

"——我还以为，如果是士郎的话，应该能够理解我。"Saber的表情突然变得坚毅："今天毫无意义的一整天，你想说的话就只有这些吗？"冷酷的声音，没有任何退让的余地："希望你不要特意忘形过头了，凭你这种程度的人类，怎么可能理解我，你没有踏入我内心的权力！"



"什、什么——我只是……"士郎没有想到Saber会突然说出这么绝情的话。

"你说要我为自己着想？那不就跟士郎一样吗？你根本就不认同自己的生命，虽然你说我搞错了，但真正搞错的是你自己才对。连自己的性命有多重要都不清楚的愚蠢至极的人，亏你还能大言不惭地说出这些话。"

"Saber，你…………"

"说到痛处了吗？那么现在解除契约也没关系，反正圣杯对你而言也可有可无。如果这么讨厌战斗的话，你干脆躲得远远的好了。"

"Saber，这是你的真心话吗？"士郎用颤抖的声音发问，心脏仿佛被人用尽全力紧紧握住一般，发出了这种连自己都感到惊讶的声音。

"当然。我的目的就只有圣杯，除此以外都是多余的。——士郎，就连你也不例外。"

再也无法压抑感情，士郎强忍着要挥出去的拳头，脱口而出："算了！这么想战斗话就随便你吧。我不管你了！！"宛如丧家之犬一般的话语，接着士郎甩下Saber独自离开了。不过，在分离的一瞬间，士郎的眼睛里映着的是Saber呆立当场，手足无措的表情……

士郎一口气冲回家里，把自己关在房里，任由激动的情感不停的冲刷大脑，有关Saber的记忆不断浮现，闪回……不是因为Saber而生气，而是对什么都做不到的自己感到愤怒。明明决定要守护Saber，却还是不能拯救她。"可恶！！可恶！！什么只为战斗的道具，既然那样的话就别让我看见软弱的一面嘛。——混帐。这就是所谓的谁先喜欢上谁就是输家吗？"士郎躺在地上，不知不觉睡了过去。

被远坂叫醒的士郎发现Saber还没有回来，头也不回地冲了出去。说了那样的话，那个家伙，说不定现在真的在和Lancer战斗。虽然不抱希望，士郎还是跑到了下午两人分手的大桥上……Saber和下午一样，静静地站在那里，眺望着远处的河面。

明明很强，却又这么柔弱。威风凛凛的姿态，是因为不依赖任何人而活着的证明吧。明明是这样，却又好像一触即散般的虚幻。……无法放着她不管。看着这样无助的Saber，士郎下定了决心，不论发生任何事，绝对不会再次让她露出这样的表情。

士郎走到Saber身边，明明发出了脚步声，Saber却完全没有注意到，"Saber，这样会感冒的噢。"

Saber的身体震了一下，才注意到么？"士郎？"Saber转过身来。

"你在做什么啊，都几点了，为什么不像平常一样回来？远坂可是很担心你哟。"

"因为还没有想好接下来要做什么，想做什么，想去哪里等等，完全没有任何想法，所以一直在思考该去哪里才对。"Saber的回答像是迷路的小孩一般无助。

"在说什么啊？你该回去的地方，不是只有我家才对吗？"

"——但是，士郎你不是说过不再管我了……"

士郎一把牵起了Saber的手："回家吧。就算是从者这样下去也会感冒的，赶紧回家吃饭吧。还有，我可是绝对不会道歉的，有什么想抱怨的，就趁现在赶快说。"

Saber什么也没说，只是呆呆的注视着士郎，然后乖乖地被士郎牵着手往回走。Saber的步伐很缓慢，不时像要跌倒般的绊了一下。"Saber，怎么了，身体不舒服么？"士郎关心的问。

"不、不会，身体非常好。"Saber红着脸解释："只是——像这样牵着手的话，真的好像在求爱一样。"

"啊？——"士郎这才注意到，从刚才就一直握着Saber的手："说、说得也是呢，那我把手放开了，要是Saber觉得困扰的话。"

"不用，其实我的话，也比较喜欢这样。士郎的手非常温暖，让我很安心。"

温暖的场景绝对不希望出现不和谐的声音，但它还是出现了。黄金骑士突然现身，阻挡住两人的去路。

Saber将士郎档在身后："士郎，趁我挡住他第一击的时候赶紧逃走……我知道那很困难，但是对手是他的话，已经是竭尽我所能了。"——Saber的背影似乎在述说着：希望你原谅我……

连Saber也只能防御住第一击吗?她说希望原谅，这恐怕代表Saber清楚自己无法打到眼前的敌人吧。

黄金骑士身后的空间如同门一般被打开，从门里出现的是无数宝具，不可能，绝对没有一个英灵可以拥有如此众多的宝具，除非……

士郎和Saber察觉到了，可以拥有这些宝具本源的人，黄金骑士的真实身份——吉尔伽美什，半人半神之王，人类最古老的英雄王。这种程度的英灵，即便是赫拉克利斯也无法与之相提并论。英雄王的宝库中收集有取之不尽的宝物，而吉尔伽美什的宝具，正是连通宝物库的大门。

这是一场没有胜算的较量，即便如此，Saber也要赌上最后的希望。Saber发动了黄金之剑，与之相对的，黄金骑士第一次露出了认真的表情，拿出了在众多宝具中唯一一个拥有名字的武器"天地乖离 开辟之星"。光与热的冲突，像是太阳爆炸般的能量撞击，最后却以Saber遍体鳞伤的倒下，和黄金骑士毫发无损的站立而告终。

"哈哈哈哈哈哈哈！！！人类最强的圣剑也不过这种程度吗？人类的幻想只能骗骗小孩子罢了。"狂傲的笑声穿过烧焦的大气，直达天际。

"听着，士郎。绝对不能再复制Saber的剑"士郎想起了远坂的警告。但是，如果不能守护Saber的话，那卫宫士郎活着又有什么意义?！士郎体内的魔术回路全开，然后再一次复制了击倒Berserker时所使用的黄金剑。士郎持着黄金剑，档在Saber前面，但是原本无坚不摧的黄金剑却轻易的被粉碎了，被黄金剑的原型，奥丁赐予的魔剑Gram斩断。

| 选项 | |
|---|---|
| | 1.立ち上がる |
| | 2.立ち上がらない |

**选择第2项会进入BAD END(タイガ－道场11)**

士郎挣扎着战了起来，每动一下都好像身体会碎掉一样，每次用力，生命似乎就会随着动作而消失。

"不需要，不需要你的帮助。既然输了，我就不再是你的剑了，



就这样消失、就这样消失的话，是从者当然的结局，士郎！”Saber绝望而悔恨的声音接近怒骂：“不要——请住手啊，士郎。不要再继续了！真的、真的会死啊！要是、要是你死掉的话，我也——”

“——吵死了！！这个时候给我乖乖的安静一点。”士郎无视Saber的恳求：“对我来说，除了Saber以外，我什么也不要。没错，我的确是个连自己性命都不顾的大笨蛋，但是啊，Saber，就算我重视自己的性命也不会有任何改变。能替代你的东西，根本不存在于我的心中。”所以，非守护不可，保护孤独的她，在最后，不被那份黑暗所囚禁——以生命为代价。“抱歉了啊，Saber。因为，我啊，最喜欢Saber呢。所以，绝对不会把你让给他的。”

似乎对眼前发生的事情感到无聊，黄金骑士朝士郎挥出了魔剑Gram，耀眼的光线将士郎笼罩……

士郎脑海中浮现的不是自己的死亡，而是身后的Saber，无论如何都要守护她，至少不能让她被卷入——然后，右手投影出的东西是……剑鞘?!

“士郎，将那个——！”Saber跑到士郎身边，握起士郎的手……光芒平息，和士郎紧靠在一起的Saber，以及被光线反射而受重伤的，不可置信地盯着士郎的黄金骑士。

漫天杀意，像是要杀光眼前所见事物才能消除的杀意从黄金骑士身上涌出，随后黄金骑士一言不发地离开了。

Saber抱住了摇摇欲坠的士郎，两个人靠得如此之近……Saber在士郎耳边轻轻地说：“太好了，这样的话士郎就不会死了。我终于知道了，伤口会治好也是理所当然的，因为士郎，就是我的剑鞘呢~”




士郎的身体里，有着被Saber遗失的Excalibur的剑鞘——阿瓦隆(Avalon)，只要拥有这个剑鞘，亚瑟王就可以治愈一切伤痛，隔绝一切外来攻击。

夜晚。醒来后的士郎看到了默默坐在身边照顾他的Saber。Saber像松了口气般：“士郎，你能得救，真是太好了。”露出了梦幻般的笑容。笨、笨蛋……她竟然因为这种事情而笑，梦中的她，根本就不知道什么是喜悦和快乐，并非因为自己，仅仅看到士郎平安无事就露出这样的笑容。Saber曾经说过，只要看着士郎笑，自己也会感到高兴……士郎再也抑制不住心中的感情，用尽全身力气紧紧将Saber拥在怀里。

“士、士郎？……突、突然做什么？”Saber的话充满了惊慌和不安，满脸通红，就像一只受惊的小兔子在士郎怀里无力的挣扎着：“唔——士郎，请住手……”

“Saber，已经足够了，你已经足够努力了。一人独自奋战到最后一刻，已经非常漂亮的完成了誓言，就这么恢复成阿尔托丽娅也没问题了。”

“什——我还在想你要说什么，原来你还在说这件事情。”

“嗯，我会一直说下去……已经彻底被你迷住了，我也没有办法啊！所以，我绝对不会放弃的。”士郎大声的说着，将Saber抱得更紧。

“士郎，请不要再令我困扰了，就算你这样说，我也、我也……



士郎你明明知道我的过去，不知踏入我的内心多少次，我的答案你明明早就知道了。为什么、为什么还要这么说呢？”

“啊——没错。我看到过了，可那又怎么样？就算知道了，我还是希望被称作阿尔托丽娅的少女获得幸福。这感情我不知道是什么，我只是没办法放着Saber不管。我希望Saber对着我笑，更希望Saber能一直和我在一起。”

像小孩子一样单方面的告白。

Saber咬着嘴唇：“我的答案还是不会更改。即使不称职，我还是肩负着一个国家的使命。既然没有完成这使命，那么这种、这种自由，我不配拥有。”Saber用那种快哭出来的声音回应。

就像下一刻就会失去Saber一样，士郎紧紧的抱住颤抖的少女，然后，当士郎发觉的时候，自己的嘴已经盖在了少女柔软的唇上。

“唔——嗯…………”Saber的手放在士郎胸前，想把他推开，可是那手上根本没有力量。

重叠的嘴唇只是触碰在一起，互相确认感触，笨拙的吻……

“………………士郎，刚才的吻是……”Saber露出快要哭泣的表情，看着士郎。

“不管多少次，我都这么说。我喜欢Saber，我没办法就这么放开你。如果你讨厌的话，就跟我说，我们的关系只不过是主人和从者的关系，其他什么也不是，用这种方式来否定我。”

“……太卑鄙了。你的意思是要我说出这种话来吗？”Saber的声音因为无助而颤抖。

“是啊，只要Saber不清楚的说出来，我是绝对不会放手的。”

长久的沉默，两人这样紧紧的依靠在一起，彼此可以感觉到对方的呼吸。然后，放在士郎胸前的Saber的手，微微用力推开：“你的感情我没有办法回应。就像你的身上有许多东西无法改变，我也有不能改变的地方。……但是，如果可以的话，如果士郎可以原谅我，至少，今天晚上我……”

说到一半的话语，胸口感到隐隐作痛。Saber咬着嘴唇，身体颤抖着，像忏悔一般的低语，至少希望这个夜晚可以被原谅。没有抵抗的身体，迷离的眼睛，似乎在告诉士郎——只有这个夜晚，可以补偿那个无法实现的愿望，就像这样一直到天亮……



“Saber，我……”

“…………因为使用过了宝具，如果没有士郎的魔力补给，我没有办法再战斗。所以，士郎拜托你。今天晚上——请和我睡在一起，剑和鞘在一起的话，就可以获得力量……”

无言的点头。

“这个是士郎的枕头。我的……请让我枕在士郎的手臂上吧。”Saber轻轻的靠在士郎怀里，美丽得令人目眩。Saber悄悄的握住士郎的手……

“Saber? ……”

“晚安了，士郎。…………明天睁开眼睛的时候，就让我们回到之前的关系吧。”

Saber的脸上，是从来没有露出过的非常温馨的微笑。即使只有这一刻，也仅限于今夜的软弱也没关系。手心传来温暖的感觉，只要这样，现在只要这样就足够了。

## 2月15日

### Fate路线 15 Utopia

选项
1.家に戻る
2.地下室に下りる

**选择第1项会进入BAD END(タイガ－道场12)**

士郎起床的时候，Saber还在沉睡。为了找到对付黄金骑士的办法，士郎决定再去一次教会。不过，这次士郎在教会里没有看到言峰神父，反而发现了一个地下密室。密室里是如同地狱般的景象……

正在士郎震惊于眼前所见的情况时，言峰出现在士郎身后，告诉士郎这里的行尸走肉都是10年前大火中幸存下来的孤儿，本来士郎也会成为他们的一份子，但是因为被切嗣收养而逃过一劫。为了供给从者所需要的魔力，这些孤儿十年来一直被这样吸食着生命。然后，士郎的胸口被Lancer的长枪贯穿，Lancer的主人，正是眼前的言峰绮礼。

言峰绮礼是上届圣杯战争中幸存下来的主人，他的从者毫无疑问就是黄金骑士吉尔伽美什。圣杯战争结束之后，言峰为了令吉尔伽美什留在现世，将大战中的孤儿变为提供魔力的活死人。本次圣杯战争开始之后，言峰杀死了Lancer原来的主人，强行夺走了令咒，并将Lancer收为自己的从者。

Saber察觉到士郎身处危险，迅速赶到教会，却遇到了Lancer的阻挡。看着士郎奄奄一息的样子，Saber被愤怒点燃了，人档杀人，佛档杀佛！但是，Saber并没有如愿同Lancer大战一场，言峰绮礼出现在士郎身边，令两人的战斗中止了。

**注：**

**如果此时Saber的好感度低于3（包含3），则会进入BAD END13。Saber好感度在4或以上，就会继续发展情节。**

言峰告诉士郎，圣杯的力量可以令10年前发生的悲剧重新来过，如果士郎愿意修改过去的话，就把圣杯交给他。

“不，我并不希望那样。即使拥有圣杯也不会改变，把死者复活，改变过去，这不是我希望的事情，我没有那种奇怪的愿望。死是悲伤的，但是，留下来的并不只有痛苦，同时也会留下光辉的回忆。我就像是被他们的死绑住一样，我就像是被一个叫作卫宫切嗣的人的回忆保护着，所以用回忆做基础，我相信绝对能够改变现在还活着的人。”就算士郎意识已经模糊不清，甚至无法看见身前的Saber，但士郎依然坚定的说着：“那条道路，我相信直到现在都没有走错！我不需要圣杯。我，为了已经逝去的人，不能够扭曲自己。”

士郎否定了言峰的提议，但这番话语已经深深震撼了Saber的灵魂。言峰对于士郎似乎已经失去了兴趣，转而问Saber：“Saber你怎么样呢？和那个小鬼不同，你肯定是需要圣杯的吧。那么，亲手杀了你的主人。做得到的话，我就把圣杯给你。”



Saber的内心激烈挣扎着。自己想要的是什么？复活已经毁灭的国家吗？还是选择比自己更适合的王？还是、只是要令灭亡的事实消失？不对。如果结果是灭亡的话，为什么不能接受呢？如果真的把这一切都当作没有发生过，那么那些被夺去的珍贵的记忆到底会去哪里。

“——我，真愚蠢。”王要保护国家，但是无法保护国家。就是如此。结果虽然令人伤心，但只要过程一点污点都没有的话，那么，就没有重来的必要了。所以，要追求新的东西的话，不应该是过去，而应该是现在吧。“——没错。”从一开始想要的东西就只有一个，虽然为了获得而失去了许多，但是还是有想要保护的东西。至少要把那放在心中，希望没有实现的梦，能够看到最后。

“——我想要圣杯。但是，我不能杀死士郎。”Saber的剑指向敌人，不再迷茫，不再犹豫。

“什————么？”

“听不懂吗？畜生。我在说，比起那东西，我更想要士郎。”成为他的剑，成为他的盾，因此，不再需要迷惑。

“你不要圣杯吗，Saber？”言峰无法相信眼前的事实。

“不需要。因为我想要的，已经全部拥有了。”是的，全部都拥有了。骑士的骄傲、王的誓言，以及——叫做阿尔托丽娅的少女见到的，唯一的梦。

士郎听到了Saber的告白，两只手紧紧握在一起，共同面对最强的敌人——黄金骑士吉尔伽美什。

言峰命令Lancer和吉尔伽美什杀死士郎和Saber之后就离开了，但是接下来的发展却令士郎大感意外。Lancer和吉尔伽美什仿佛有默契般的，互相对对方挥出了武器。

“啊~抱歉呐，手滑了一下。”Lancer一边解释一边将枪指向黄金骑士。

“什么？Lancer，你……”抱着必死的决心带着士郎突破的Saber大吃一惊。

“别误会了，我并不是要帮你，只是要保护我的信条而已。而且，不论言峰也好，那边那个臭屁的怨灵也好，都令我非常不爽。”

“Lancer，现在不是逞强的时候，那个人拥有所有宝具的原型，是最古老的英雄王，即使是你也……”

“快点给我消失，不要以这种同伴的口气给我建议。真是的，就因为这样我才讨厌那些顽固的骑士大人。

Saber痛苦的低头：“这个恩德，我一定会回报。”然后带着士郎跃出了地下室。

同样没有阻拦意思的黄金骑士静静的看着Saber离开：“我可不想杀了Saber，就算你不这样做，我也会做同样的事情噢，Lancer。为了召唤圣杯，还必须杀死一个从者……”千万把剑从吉尔伽美什身后出现。



上届圣杯战争时，切嗣以圣剑的鞘为媒介召唤出Saber，不过他并没有把剑鞘还给Saber。战争结束后，切嗣在火场上发现了被严重烧伤的士郎，为了救士郎，切嗣将剑鞘分解植入士郎体内。这也是士郎能够召唤出Saber的原因。从言峰的嘴里，已经得知了圣杯的真相，根本不是能够实现任何愿望的神圣之杯，而只是通过杀戮和掠夺其他人生命来达成持有者目的的黑暗之物。切嗣正是察觉到这一点，才命令Saber毁掉圣杯。

“切嗣是正确的，他并没有背叛我。”Saber像是忏悔般说着：“那个圣杯不是我想追求的东西。……不、原本就不需要圣杯，切嗣注意到了吧。我知道，无法回到过去的事情。我虽然知道，却又一直拼命伪装自己，谢谢你，士郎。我终于知道该走的道路了。”



“Saber，摧毁圣杯吧。”

“是。我相信你的决定，主人。”

为了准备最后的决战，士郎和Saber返回家中，但是家里的景象却让士郎瞬间跌入冰窖——倒在墙角全身是血的远坂。幸好，远坂所受的伤虽然严重，但依靠远坂自己的治疗还没有到威胁生命的程度。远坂告诉士郎，伊莉雅就是这次圣杯的容器，言峰偷袭她之后把伊莉雅带走了。不过，能够进行降灵仪式的地点只有柳洞寺而已，言峰肯定躲在那里。

**选项**

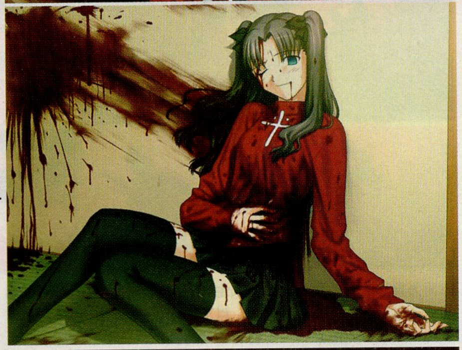
1.……それでもだ、远坂
2.……方法があるのか?

远坂交给士郎一把短剑，这是她珍藏的武器，可以进行魔力增幅的剑型魔杖。随后，远坂用自己特有的方式鼓励士郎：“最后，这个不是忠告而是命令。士郎，决定要干的话就一定要给我赢下来。如果我起床的时候，你已经不在的话，我是绝对不会原谅你的。”

“——啊啊，交给我吧，远坂。”看着进入梦想的远坂，真是令人白担心了。







**选项**

1.セイバーとの时间にする
2.切嗣に报告する
3.……作战会议をする

**选择第1项和第2项会进入BAD END(タイガ－道场14)**

**选项**

1.武器を探す
2.セイバーを强化する
3.……鞘をセイバーに返す

**选择第1项和第2项会进入BAD END(タイガ－道场14)**

士郎将体内的剑鞘还给Saber，这样Saber才有可能击败黄金骑士。一切准备妥当之后，两人来到柳洞寺寺门前，并约定由Saber去打倒黄金骑士，士郎则对付言峰。谁都不要去帮助对方，只要有一方获胜，一切就都结束了。

其实，这场战争无论哪方胜利，Saber都会从这个世界消失，回到她原本的时间中。不可能不悔恨，失去Saber，失去想要她获得幸福的她，怎么可能有这样的觉悟？但是能和她说话的时间，能和她道别的时间就只有这一瞬间。如果讨厌道别的话，那就说些平常的对话吧。对了，比如，下次再一起去新都逛街；明天的早餐想吃些什么……闲话家常吧。但是，连这种东西都说不出口，如果这时候说话，就是离别的语言，明确的结束，明确的永别，说不出口……

这是最后的选择了，继续前进的话就会结束，但是回头的话，说不定还能找到留住Saber的方法。Saber停下，转身看着士郎，平静的脸上，有像在忍着什么一样，睁得大大的眼睛，似乎在说——不想失去的话，就回头吧。但是——

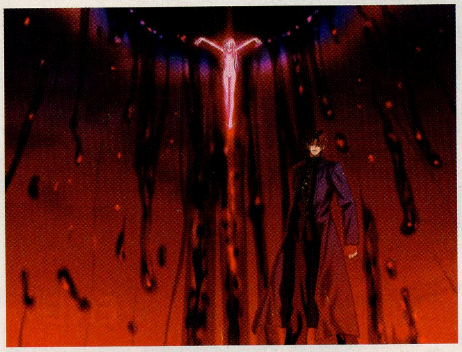
“————走吧，Saber。这是最后的战斗了。”这是最后以主人的身份所说的话。

Saber坚定的点头，眼睛里没有了迷茫，没有后悔。她相信士郎的选择是正确的。

踏入山门，迎接没有归来的战斗。即使这份沉默也足以传达深厚的感情。这就是士郎和Saber一起渡过的，在这个世界最后回忆。

Saber和黄金骑士开始了战斗，吉尔伽美什显然对士郎这样的人类没有任何兴趣，告诉了他言峰所在的地点之后，就看都不看一眼了。

士郎来到召唤圣杯的祭坛，伊莉雅被钉在类似十字架的物体



上，从那上面涌出大量黑色的泥，这就是圣杯里装的东西，包含最为罪恶，充满毁灭人世的诅咒之物。言峰变态的愿望是通过毁灭人类而获得快感，得知这一切的士郎再也抑制不住心中的愤怒，冲向言峰。

Saber和黄金骑士的战斗依然呈现一边倒的态势，黄金骑士那庞大到无以复加的宝具库轻易防住了Saber猛烈的攻击，然后如豪雨般降下的宝具则完全突破了Saber的防守。除此之外，还有连圣剑Excalibur都无法抗衡的乖离剑Ea……Saber被击倒。

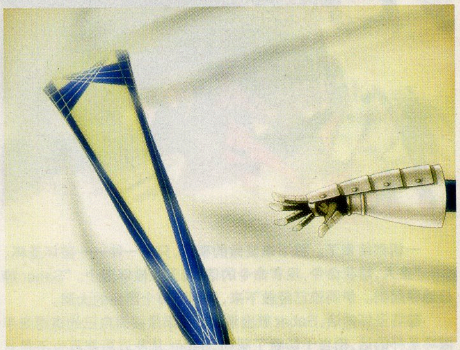
另一边，使用圣杯中溢出的黑色诅咒之物攻击的言峰，显然也不是士郎可以应付的，黑色的泥慢慢污染士郎的身体，士郎则连近身都做不到。

不过，即使这样，也还有胜算!!!!

Saber趁着黄金骑士全力发动乖离剑的时候拉近了距离，然后凝聚全身魔力放出了Excalibur，不为击败乖离剑，只是争取宝贵的空间。Saber做到了，然后在她左手上出现的是，独一无二的圣剑之鞘。

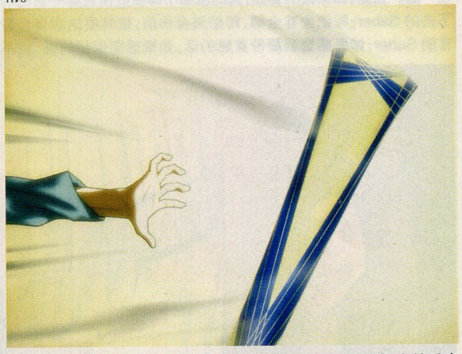
圣剑之鞘的能力为遮断。不让外界的污秽进入妖精之乡的屏蔽，隔绝此世，无法到达的另一个世界。受圣剑之鞘保护的Saber，在那一瞬间可以隔断世界上一切的法则，连五大魔法都到达不了，谁都无法侵害的究极之一。

因此，鞘之名为“远离尘世的理想乡(Avalon)”。亚瑟王死前终能到达，其他王所梦见，却到不了的理想乡。



同时，完全被黑暗包围的士郎，心里却想起了Saber的话：“士郎，你就是我的剑鞘呢。”光明在黑暗中亮起，士郎捕捉到了那点光亮。“投影，开始。”没有从零开始的必要，那个东西已经完全刻印在胸口，另外的半身……

暗被黄金的光所驱散，士郎手中握着的是完全复制的圣剑的鞘。



吉尔伽美什看到了死神，但是已经来不及了。全力挥出的乖离剑没有办法停止，从来都没有想过这种用尽全力的一击居然会被弹回。蓝衣奔驰，Saber解除了守护身体的铠甲，将全部魔力注入黄金剑中——誓约、胜利之剑!!全力一击，将不能防御的黄金骑士一刀两断!!

“可恶的女人，到最后都要和我做对吗？”黄金的盔甲开始稀薄：“但是我原谅你，就是因为无法拥有，才是美丽的东西。正是因为如此，所以早就决定会输给你。”

圣剑之鞘出现的瞬间，一切的暗都被弹开，士郎如流星般奔向目瞪口呆的言峰，这一瞬间是命运的分水岭。士郎将远坂的短剑刺入言峰的胸口，随即转身，将凝聚魔力的右手瞄准短剑全力打下去。“解放！”远坂储存在短剑内的魔力爆发，蓝色的电光将言峰吞没。

言峰不可思议的看着胸前的短剑：“为什么你有那把剑？”“这不是我的，而是远坂交给我的。”“对了，以前，应该是十年前吧，我送给那女孩的。原来如此，我会输也是正常的。”言峰的身体无力地倒下，陷入黑色的泥潭中。





一切都结束了。接下来要做的事情，只有一件——破坏圣杯。

“主人，给我命令，没有命令的话，我无法破坏那个。”Saber 静静地举起剑。伊莉雅已经救下来，只剩下那个黑色的大洞。

破坏圣杯的话，Saber 就会消失。如果是按照自己的意愿亲手破坏圣杯的话，相当于切断了契约，Saber 从此以后就再也不是从者，她将变回王并结束此生。

“————士郎，我想听你的话。”是 Saber 的声音。

好想这么喊出来——不要去，留在这里。但是，那是就算死也不能做的事情。

士郎爱着 Saber，比谁都希望她能获得幸福，希望能和她永远在一起。但是，如果真的爱她，真的爱那个即使受伤还要一直战斗下去的 Saber；即使舍弃全部，即使满身伤痕，依然要达成自己誓言的 Saber；如果感觉到那份美丽的话，如果想要保护的话，就不能因为自己的任性而破坏她的人生。那是她的骄傲，直到最后依然相信自己所走的道路并没有错。以王而生，以王而活，那是叫做阿尔托丽娅的少女的梦……不能将它玷污。

“————Saber，完成那个责任吧。”士郎忍着悲痛。

光之剑将黑洞切碎，没有留下任何痕迹。士郎左手上最后的令咒也消失了。

“——这样就全部结束了呢。”

“啊。这样就结束了，什么都没有留下。”

“是吗……那我的契约也到此为止了。成为你的剑，讨伐敌人，保护你。能完成那个约定真是太好了。”

“是啊。Saber，你做的很好。”

Saber 站在远处，朝阳升起，像是永远的黄金光芒。随着光线越来越亮，Saber 的身影渐渐透明。

“士郎。最后，还有一件不得不说的事情。”Saber 下定决心，非常认真地说着。

“……啊，是什么？”拼命逞强，想和平常一样回答的士郎。

Saber 转过身来，深情地看着士郎，用没有后悔的声音——

“士郎，我————爱你。”

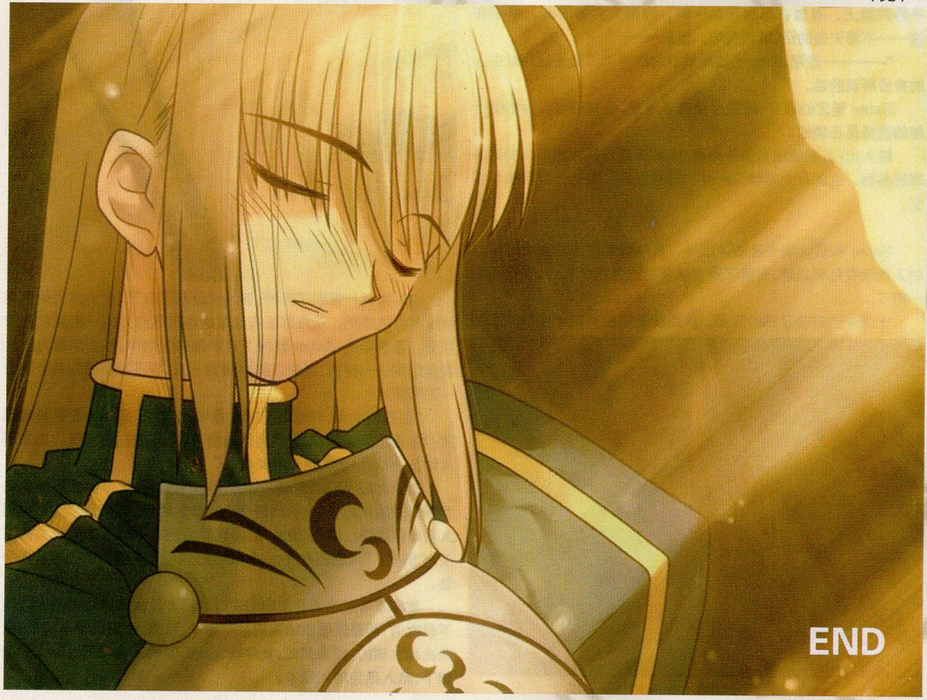
**泪水模糊了双眼，再次睁开的时候，眼前只剩下漫天朝霞……**

**骑士的身影随风一起消失，就和出现的时候一样，整洁的，连一点点东西都没有留下。**

**远方赤红色的大地，就像她前往的黄金草原。**

**（完）**




## 编后语

FATE 的最大卖点是剧情和人设。抛开剧情不谈，单靠优美的人设就红透动漫界半边天的 Saber、远坂等角色，相信就算是对 FATE 完全没有了解的人也会有所耳闻。毕竟但凡是个动漫专卖店，就必然会有 FATE 相关的手办、海报等周边产品。不过，相比 FATE 的人设，游戏的剧情还要更加出色一些，毕竟这个游戏的走红还是要依靠优秀而有内涵的剧情才能真正抓住玩家的心。不过，因为游戏是类似电子小说的类型，相比普通美少女 AVG 而言，文字量要庞大得多，真正想要了解剧情，非中文版游戏不可。幸好，现在已经有 Fans 自己制作的汉化补丁可以下载，想玩这个游戏的玩家，建议上网搜索一下游戏的汉化补丁。本次剧情小说的很多情节也是参考了汉化补丁后写下来的，这里要特别感谢那些不辞辛苦为大家谋福利的汉化补丁制作人员。PC 版 FATE 最大的不足就是没有语音，这次的 PS2 版则完全弥补了这个缺点，声优为之前 TV 版动画的原班人马。从无声到有声，这对于美少女游戏来说，绝对是翻天覆地的变化！鉴于此点，我给大家的建议是，同时开 PC 版和 PS2 版两个游戏，PS2 版听声音，PC 版看文字，两全其美 ~

FATE 共分为 3 条路线，可以理解为三个平行世界的剧情，3 条路线互相关联，但又各不相同。原作者奈须对于剧情的把握实力可见一斑。3 条路线分别为：1.以 Saber 为主角的“FATE 路线”。2.以远坂凛为主角的“无限剑制路线（Unlimited Blade Work 简称 UBW 路线）”。3. 以间桐樱为主角的“宛若天堂路线（Heaven'S Feel 简称 HF 路线）”。

由于 FATE 剧情极为庞大，因此本次的小说攻略只能选择 FATE 路线进行描写。之所以在三条路线中选择 FATE 路线，是基于以下几点考虑：首先，FATE 中人气最高的角色无疑是 Saber，所以选择这条以 Saber 为主的路线；远坂大小姐的人气虽然也不低，但不仅是在 UBW 路线中，即使是在 FATE 路线中，远坂的戏份也相当多，而且和士郎的关系也是相当暧昧。其次，FATE 路线的故事是所有 3 条路线中最光明的一个，除了最后的 BOSS 言峰之外，没有绝对意义上的坏人，就连黄金骑士也因为喜欢 Saber 而手下留情。另外，FATE 路线也是死人死的最少的一个，和主角相关的人物几乎无人伤亡。最后，Saber 和士郎的爱情是 3 条路线中最为感人的，相比其他两条路线最后和女主角的大团圆结局来说，只有 FATE 路线是以悲剧收场。最后 Saber 背对朝阳向士郎告白的场景相当震撼心灵！得不到的，才是最美好的。另外下期预定有一

个 FATE 相关的专题，请大家关注。

最后来简单描述一下远坂路线和间桐樱路线的大致情节，如果大家对这两条路线的故事感兴趣的话，不妨在本期调查表中填写下你的意见，我们将根据统计结果来决定是否连载之后的故事。

远坂路线（UBW 路线）：士郎召唤出 Saber 之后，在 Saber 攻击 Archer 之前，士郎用令咒命令 Saber 停止攻击，因此 Archer 并没有受伤。之后士郎等人和 Caster 展开数场战斗，但是 Saber 和 Archer 相继被 Caster 夺走，成为 Caster 的从者。失去 Rider 的慎二从言峰那里得到了新的从者——黄金骑士英雄王，黄金骑士杀死了 Berserker 和伊莉雅。Lancer 出现在失去从者的远坂和士郎身边，协助他们战斗。假装投降的 Archer 则和 Lancer 上演了一场虚假的大战，令 Caster 放松警惕，随后 Archer 发动了无限剑制击倒了 Caster。Archer 的真实身份是成为英灵后的士郎，作为英灵的 Archer 必须一次又一次的杀死人类，以阻止人类的自我毁灭，无法接受这一事实的 Archer 决定返回圣杯战争，杀死现在的士郎来获得解脱。Archer 在和士郎的决斗中虽然占据了绝对的优势，但却被士郎坚定的决心打动，败给了现在的还未成熟的士郎。Lancer 舍身杀死了言峰之后，剩下的敌人只有黄金骑士和圣杯了。士郎以 Archer 的无限剑制击倒了黄金骑士，当黄金骑士妄图和士郎同归于尽的时候，之前被士郎击倒的 Archer 站了出来，给了黄金骑士致命一击。即将消失的 Archer 将“自己”托付给远坂，然后从 Archer 的脸上又看到了曾经纯真的笑容……

间桐樱路线（HF 路线）：第三次圣杯战争时，间桐脏砚召唤出了反英雄“世间最纯粹之恶”，这个恶魔被击败后被收入圣杯，然而由于恶魔强大的怨念，使得圣杯内原本无属性的魔力之海变为了充满毁灭人类倾向的黑色泥沼。第四次圣杯战争时，获胜者卫宫切嗣察觉到圣杯内即将复活的恶魔，命令 Saber 将圣杯毁灭。但是，恶魔并没有就此消失，它回到力魔力之源中，等待下一次召唤。间桐樱本来是远坂凛的妹妹，远坂家为了表示和间桐家联盟的诚意，将樱送给了后代已经无法继承魔术回路的间桐家充当养女。间桐脏砚希望借助圣杯内恶魔的力量实现永生，因此利用刻印虫将间桐樱改造成了人造圣杯。间桐樱的内心被魔力之源中的恶魔控制，以“阴影”先后吞噬了除 Archer 和 Rider 之外的所有从者。被阴影吞噬的暗之 Saber 对远坂和士郎发出了致命的攻击，危急时刻，Archer 舍身保护了众人。为了救活失去左臂身受重伤的士郎，言峰神父将 Archer 尸体的左臂移植到士郎身上。依靠 Archer 左臂的力量，士郎投影出了远坂需要的宝石剑。在最后的决战中，远坂以宝石剑克制了樱的暗黑之力，不过在宝石剑即将刺穿樱的身体的时候，远坂却放弃了，任由樱的魔术击中自己。远坂紧紧拥抱着樱，告诉她自己没有办法杀害亲生的妹妹。震惊的间桐樱在深深的自责下恢复了自我……另一方面，士郎投影出无限剑击败了暗之 Saber，Saber 恢复了记忆，然后静静地看着士郎，消失在现世中。士郎投影出 Caster 的短剑，破除了樱和世间最纯粹之恶的联系，恶魔脱离了樱的身体，开始在现世复活。士郎令 Archer 的手臂反噬自身，从而投影出 Saber 的圣剑，与恶魔同归于尽。身为真正圣杯的伊莉雅以自身为祭品，发动了第三魔法，将肉体毁灭的士郎的灵魂固定下来，并将圣杯之门关闭。大战结束之后，间桐樱购买了自远古流传下来的空白人偶，以承载士郎的灵魂，两人终于能够幸福的生活在一起。

## ★远坂路线简明攻略流程

### 1月31日~2月1日

**情节及选项和 Saber 路线相同**

### 2月2日

选项
1.止める（Saber 路线通关后出现选项，选择第 1 项进入远坂路线）
2.止めない

选项
1.……この场に残る
2.……后を追う
3.远坂の言叶に从う

**选择第 3 项会进入 BAD END 15**

选项
1.……この场に残る
2.……墓地に向かう

**选择第 1 项会进入 BAD END 15**

选项
1.セイバ－を呼び戻す
2.セイバ－を连れ戻す（Saber 好感度＋1、远坂凛好感度＋1）

### 2月3日

选项
1.このまま弓道场にいる
2.生徒会室に移动する
3.セイバ－に学校案内をする

### 2月4日

选项
1.セイバ－の样子を见に行こう（Saber 好感度＋1）
2.樱の手传いをしにいこう
3.藤ねえを起こしにいこう

选项
1.阶段に飞び入む……！
2.廊下に飞び退く……！

**选择第 1 项会进入 BAD END 16**

选项
1.令咒を差し出していいのか……？（远坂凛好感度－1）
2.远坂に负けを认めていいのか……？（远坂好感度＋1）

选项
1.令咒を使う
2.残つた左手で应战する……！
3.右手に刺さつた"钉"を抜けば……！

**选择第 1 项会进入 BAD END 17**

选项
1.断言はできない
2.そういう事になるな

### 2月5日

选项
1.日が沉んで夕饭になる前に、藤ねえの恶行を止めておこう
2.日が沉んで夕饭になる前に、樱の样子を见てこよう
3.日が沉んで夕饭になる前に、セイバ－に归宅を报告しに行こう

### 2月6日

选项
1.……あいつの狙いは俺だ。大人しく出て行こう
2.……あいつの狙いは俺だ。死にたくないから默っていよう
3.……あいつの狙いは谁だ。分からないからとぼけよう

选项
1.二人で慎二を搜す（远坂凛好感度－1）
2.令咒を使用してセイバ－を呼ぶ（远坂凛好感度＋1）

### 2月7日

选项
1.……一应、话を闻いてみる
2.……无驮だろうし、止めておこう

**选择第 1 项会进入 BAD END 18**

选项
1.樱が气にかかる。间桐邸に行ってみよう（远坂凛好感度＋1）
2.そうだ、远坂に连络しなくては
3.今日は肉の特卖日。ご驰走にしてセイバ－を喜ばせよう（Saber 好感度＋1

### 2月8日

选项
1.やっぱり危险だ。远坂を止める
2.……今はそれしかない（远坂凛好感度＋1）

选项
1.セイバ－の助けに入る……！
2.远坂を守りきる……！

**选择第 1 项会进入 BAD END 19**

### 2月9日

选项
1.いや、远坂と话をつけないと（远坂凛好感度＋1）
2.道场でセイバ－と话をつけよう（Saber 好感度＋1）

### 2月10日

选项
1.パンがないのは今朝は和风で。というか犯人をとっちめに行く
2.パンの使い道はあえて不问。ジョギングがてらに商店街へ

**选择第 1 项后会出现追加选项**

选项
1.中の样子を见る
2.ま、远坂なら大丈夫だろう

选项
1.断る
2.从う

**选择第 2 项会进入 BAD END 20**

### 2月11日

**远坂凛好感度为 1 或以下会进入 BAD END 21**
**远坂凛好感度为 2 或以上的情况**

选项
1.远坂と合流する
2.教会へ相谈に行く

**选择第 2 项会进入 BAD END 21**

选项
1.……いける。今ならキャスタ－に隙を作れる……！
2.……まだだ。そんな安易な真似はできない

**选择第 1 项会进入 BAD END 22**

选项
1.助けない
2.助ける

选项
1.そんなものはない。正面突破、これあるのみ
2.正面突破は却下だ。教会に抜け道とかある？
3.俺たちだけでは无理だ。他のマスタ－と协力する

### 2月12日

选项
1.……自分を押し留める
2.————男を止める……！

**选择第 1 项会进入 BAD END 23**

选项
1.……いいだろう
2.……构わないが、一つ条件がある（远坂凛好感度＋1）
3.……断る

**选择第 3 项会进入 BAD END 23**

### 2月13日

选项
1.……止められるものなら、止めてはいけないのか
2.……止めて、どうする

### 2月14日

选项
1.远坂と作战を练る（远坂凛好感度＋2）
2.セイバ－の样子を见に道场へ（Saber 好感度＋1）
3.もう一度、よく考えてみる（远坂凛好感度+1）

### 2月15日

**Saber 好感度 4 以上 & 远坂凛好感度 7 以下会进入 GOOD END 路线**
**除此以外会进入 TRUE END 路线**

选项（GOOD END 和 TRUE END 共通）
1.……こうなつたら、せめて道连れに……！
2.……冗谈、简单に谛められるか……！

**选择第 1 项会进入 BAD END 24**

## ☆樱路线简明攻略流程

**Saber 和远坂路线全部通关之后才可以进入樱路线**

### 1月31日

选项
1.樱の手伝いをしにいこう(间桐樱好感度 +1)
2.いつもの日课をすませてしまおう

选项
1.生徒会の手伝いをしよう(远坂凛好感度 +1)
2.アルバイトに行こう

选项
1.樱を送っていく(Saber 和远坂路线通关后,必须选择此项才可进入樱路线)
2.藤ねえと游ぶ
3.大人しく休む

### 2月1日

选项
1.道场で朝の日课をこなそう
2.樱も来るし、もう一品加えよう(Saber 和远坂路线通关后必须选择此项才可进入樱路线)

选项
1.远坂が心配だ
2.樱が气にかかる(Saber 和远坂路线通关后,必须选择此项才可进入樱路线)

### 2月2日

选项
1.……刻印を破弃する
2.———战う

**选择第 1 项会进入 BAD END 1**

选项
1.远坂を连れて逃げる……!
2.セイバ—を助ける……!

**选择第 1 项会进入 BAD END 2**

### 2月3日

选项
1.自分の足场を固める
2.新都へ

### 2月4日

选项
1.樱のことを相谈する(伊莉雅好感度 +1)
2.慎二のことを相谈する
3.危险の匂いだ、教室にダッシュ!

选项
1.俺は嫌いじゃないぞ(伊莉雅好感度 +1)
2.俺は气にしてないぞ

选项
1.藤ねえにお愿いする(间桐樱好感度 -1)
2.自分で言う(间桐樱好感度 +1)

选项
1.样子を见に行ってみようか……?(间桐樱好感度 +1)
2.……いや、藤ねえに任せよう(间桐樱好感度 -1)

### 2月5日

选项
1.嘘はつかない
2.なんとか误魔化す

选项
1.外に买い物に行こう(伊莉雅好感度 +1)
2.おやつの时间にするべし
3.食后はまったりテレビである

**选择第 2 项或第 3 项会进入 BAD END 26**

选项
1.慎二を殴る
2.我慢する

选项
1.新都を巡回する
2.深山町を巡回する
3.……いや、樱が心配だ(间桐樱好感度 +1)

### 2月6日

**伊莉雅好感度 3 以上(包含 3)会出现选项**

选项
1.お客さまとしてうちに招く
2.谢罪を入めて言うコトを闻く
3.なんとか大目に见てもらう

**选择第 3 项会进入 BAD END 26**

**间桐樱好感度 3 以下(包含 3)会进入 BAD END 25**

### 2月7日

**伊莉雅好感度 3 以下会进入 BAD END 26**

选项
1.柳洞寺を调べよう
2.公园を调べよう

选项
1.セイバ—を信じて待つ……!
2.脏砚に斩りかかる……!
3.令咒を使う……!

**选择第 2 项会进入 BAD END 27**

### 2月8日

选项
1.反击を警戒していた、とか?
2.俺を杀したくなかった、とか?
3.爷さんの余裕だった、とか?

选项
1.……いや、これは自分ひとりの问题だ
2.俺一人じゃダメだ。远坂の手を借りないと

**选择第 1 项会进入 BAD END 28**

**凛的提问"绝对服从する?"**

选项
1.するか!
2.……仕方ない

**选择第 2 项会进入 BAD END 31**

选项
1.いや、これ以上樱をひとりにさせられない
2.……家政妇さんもいるし、あと少しぐらいなら……

选项
1.远坂の手を引いて———(间桐樱好感度 +1)
2.目を瞑って、ライダ—に斩りかかる———
3.何もできない———

**选择第 2 项会进入 BAD END 29**

选项
1.……正义の味方を、张り通す
2.樱の味方になりたいんだ

**选择第 1 项会进入 BAD END 30**

### 2月9日

选项
1.かなり好き(间桐樱好感度 +1)
2.かなり苦手
3.それよりライダ—、ごはんは?(间桐樱好感度 +1)

选项
1.……この场に残るべきだ
2.急いで样子を见に行くべきだ

**选择第 1 项会进入 BAD END 32**

选项
1.远坂を连れ戻す……!
2.イリヤを守りきる……!

**选择第 1 项会进入 BAD END 33**

选项
1.远坂、かな?
2.イリヤ、かな?(伊莉雅好感度 +1)

选项
1.解く
2.解かない

### 2月10日

选项
1.远坂とイリヤの样子を见に行く
2.そういえば、ライダ—に会ってないな(间桐樱好感度 +1)
3.いや、樱の见舞いを优先しよう(间桐樱好感度 +1)

### 2月11日

选项
1.……首を纵に振った
2.……驮目だ、それだけは出来ない……

**选择第 2 项会进入 BAD END 35**

### 2月12日

选项
1.受ける
2.受けない

**选择第 2 项会进入 BAD END 34**

选项
1.この手に、かける
2.……それだけは、出来ない

**选择第 1 项会进入 BAD END 35**

### 2月13日

选项
1.急いでうちに戻る(伊莉雅好感度 +1)
2.脏砚を许せない

### 2月14日

选项
1.樱を助ける。イリヤを连れ戻す
2.俺たちの负けだ

**选择第 2 项会进入 BAD END 36**

选项
1.断る
2.颔く

**选择第 1 项会进入 BAD END 37**

选项
1.土藏の外へ逃げる……!
2.投影で抵抗する……!
3.……いつかの答えを、口にする

**选择第 1 项或第 2 项会进入 BAD END 38**

选项
1.最后まで战えるか
2.最后まで谛めないか
3.最后まで樱の味方か

**选择第 1 项或第 2 项会进入 BAD END 38**

### 2月15日

选项
.セイバ—と打ち合う……!
2.次の投影……!(选择本项必定进入 NORMAL END 路线)
3.まだ机会を待つ……!

**选择第 1 项会进入 BAD END 39**

选项
1.……セイバ—を助ける
2.……この腕を振り下ろす

**选择第 1 项会进入 BAD END 40**

**伊莉雅好感度 5 以上进入 TRUE END**

**其他情况进入 NORMAL END**

### ☆TRUE END 路线

选项
1.行う
2.……いいのか、それで




机种:PS2　厂商:ATLUS　类型:RPG
发售日:4月19日　文:Chao、牛蛙

去年7月13日发售的PERSONA3在追加了大量新要素之后再次在PS2主机上登场，这次的攻略主要内容是新要素的说明、后日谈アイギス篇的流程以及全部新增PERSONA的详细资料，普通版P3已经存在的要素在此就不在赘述，需要普通版资料的玩家请查看游戏日2006年第9期和第10期（第9期为P3攻略，第10期为P3研究）。

## P3F 新要素 PESONA3

### 1、新模式追加




PERSONA3本篇故事结束后以アイギス为主角的"アイギス篇"，可直接在标题画面选择该模式开始游戏，而不需要将本篇通关。

### 2、新角色追加





アイギス篇中作为アイギス的妹妹登场的新角色メティス（声优为斋藤千和）会作为同伴加入，其PERSONA为法王プシュケイ（物理攻击型PERSONA），装备武器为钝器。

### 3、新迷宫追加




アイギス篇的宿舍地下会出现新迷宫"时の狭间"，迷宫的构造与本篇中的タルタロス类似，同样是随机生成，且在固定的层数会有BOSS敌人把守，将BOSS击倒后才能继续前进。

### 4、アイギス可以更换PERSONA




アイギス可以与本篇的主角一样在ベルベットルーム中任意更换PERSONA，但是パラディオン和アテナ这两个PERSONA不能使用。

### 5、アイギス篇与本篇的不同点

★不能继承PERSONA3的本篇记录。
★不会出现月龄系统，所有与月龄相关的特技都会更改为其它特技。
★所有角色体调保持为普通，不会变化。
★ベルベットルーム中没有PERSONA全书，不能直接购买PERSONA。
★4身合体、5身合体和6身合体全部取消，在本篇中所有需要多身合体的PERSONA都可以通过2身合体或3身合体直接合成出来。
★所有在本篇需要相应COMMU达到LV10才可以合成的PERSONA在アイギス篇中可以直接合成。
★部分PERSONA的习得技能等级有所变更。

## 本篇记录继承效果 PESONA3

在P3F进行本篇时可以选择继承P3的记录，继承记录后有以下效果。
1、继承PERSONA全书，但是所有PERSONA的等级、技能和能力都是初期状态。
2、主角学力、魅力和勇气3项能力成长继承。
3、COMMU升至LV10获得的贵重道具继承（最初即可解除RANK10 PERSONA的合体限制）。
4、所有发动过的合体技记录继承（可直接用来达成各种与合体技相关的新依赖）。

## 本篇追加要素&变更点 PESONA3

**1、增加HARD模式，HARD模式特点如下**
★敌人攻击力增加。
★以正面遇敌方式进入战斗也有可能出现敌人先制攻击的情况。
★逃走成功率降低。
★在PERSONA全书购买PERSONA所需的金钱变为NORMAL模式的4倍。

**2、新增与アイギス相关的永劫COMMU，部分PERSONA种族变更为永劫。**





COMMU:永劫
对应角色:アイギス
能力要求:无
COMMU获得条件:1月8日后在教室与アイギス交谈即可获得。
活动时间:月、水、金、土曜日
出现地点:学园2F教室
解禁PERSONA:メタトロン
永劫对应PERSONA:
LV87メタトロン（P3中为LV75太阳）
LV80アタバク（P3F新增PERSONA）
LV75アナンタ（P3中为LV41法王）
LV69ニ－ズホッグ（P3F新增PERSONA）
LV63ウリエル（P3中为LV54塔）

**3、新增24个PERSONA，详细资料请看之后的新增PERSONA全书。**

| 种族 | LV | 名称 |
|---|---|---|
| 6 | 恋爱 | アルプ |
| 12 | 愚者 | スライム |
| 16 | 刚毅 | ラクシャ－サ |

| | | |
|---|---|---|
| 18 | 死神 | グ－ル |
| 20 | 魔术师 | カハク |
| 21 | 女教皇 | ハイピクシ－ |
| 23 | 运命 | エンプ－サ |
| 26 | 法王 | シ－サ－ |
| 32 | 隐者 | モスマン |
| 41 | 法王 | ト－ト |
| 50 | 女帝 | ヤクシニ－ |
| 52 | 恶魔 | パズス |
| 54 | 刑死者 | ヘカトンケイル |
| 56 | 隐者 | クヴァンダ |
| 60 | 形死者 | ヘルズエンジエル |
| 64 | 节制 | ユルング |
| 69 | 永劫 | ニ－ズホッグ |
| 70 | 太阳 | スパルナ |
| 70 | 星 | カルティケ－ヤ |
| 71 | 月 | バアル·ゼブル |
| 77 | 塔 | マ－ラ |
| 80 | 永劫 | アタバク |
| 87 | 永劫 | メタトロン |
| 89 | 审判 | ルシファ－ |
| 90 | 愚者 | オルフエウス·改 |

**4、满月前一天角色不会疲劳的设定取消，不过在满月前一天同伴即使成为疲劳状态也不会离开队伍，满月BOSS时疲劳或风邪状态会自动恢复到普通状态。**

**5、风花加入后，在迷宫冒险时可以让风花更改游戏背景音乐，更改的背景音乐都是PERSONA1和PERSONA2中的音乐，算是给玩过前两作玩家们的礼物吧。（アイギス篇中也可以更改音乐）**




**6、恶魔COMMU对应的角色たなか社长出现位置变更，由原来的ポ－トアイランド站改为夜晚的ポロニアンモ－ル。**

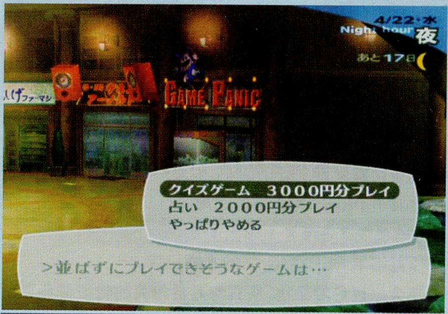
**7、节制COMMU对应的最上位PERSONA由原来的ビャッコ更改为ユルング。**

**8、部分PERSONA的耐性变更、初期特技变更、习得特技变更、初期等级变更；部分多身合体PERSONA的合体方法有一定调整。**

**9、全部课间问题＆期间测验问题变更，正确答案如下。**

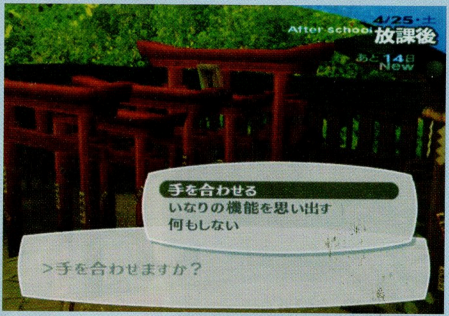
| 时间 | 正确答案 |
|---|---|
| 4/8 | 圭田空穗 |
| 4/18 | 竖穴式住居 |
| 4/27 | 6000年前 |
| 5/6 | 软水 |
| 5/13 | 时速1700km |
| 5/15 | 足を折れ |
| 5/19 | ブレイク ア レッグ |
| 5/20 | 音速より速い |
| 5/21 | 硬水 |
| 5/22 | 奈良县 |
| 6/15 | 社长がいらっしゃらない |
| 6/17 | シャ－マニズム |
| 6/22 | クラゲ |
| 6/25 | ダウジング |
| 6/29 | どちらにもなる |
| 7/3 | ユネスコ伟人历に显彰されている |
| 7/8 | 纽育 |
| 7/9 | 垦田永年私财法 |
| 7/10 | カバラ |
| 7/11 | 新皇 |
| 7/14 | ダウジング |
| 7/15 | イカ |
| 7/16 | 源赖朝 |
| 7/17 | 伦敦塔 |
| 9/1 | 超传导 |
| 9/10 | ありえない |
| 9/11 | ヘルメス文书 |
| 9/14 | 作らせない |
| 9/26 | テトラクティス |
| 10/7 | 观客が兴奋するから |
| 10/13 | 夫 |
| 10/14 | ピタゴラス |
| 10/15 | 电气抵抗 |
| 10/16 | 明应の政变 |
| 10/19 | 14パタ－ン |
| 10/22 | ハッカ |
| 10/23 | ブラバツキ－夫人 |
| 10/26 | 井 |
| 10/29 | ラクタ－ゼ |
| 11/12 | ウパニシャッド |
| 11/30 | どちらともしていた |
| 12/11 | 自分の利益となる |
| 12/14 | 1185年 |
| 12/15 | 酸素 |
| 12/16 | 左手の法则 |
| 12/17 | 冬は早朝が良い |
| 12/18 | 的を得る |
| 12/21 | 鬼道 |
| 12/22 | ユ－フォリア |
| 1/8 | 土佐日记 |
| 1/18 | キルケ |

**10、ポロニアンモ－ル的ゲ－ムセンタ－可进行游戏，根据进行的游戏不同增加能力也会有所变化，具体情况如下。**




| 游戏名称 | 消费 效果 | 出现曜日 |
|---|---|---|
| 占い | 2000 当前装备PERSONA的“魔”上升 | 水、土、日 |
| モグラたたき | 2000 当前装备PERSONA的“速”上升 | 火、金、日 |
| パンチングマシ－ン | 2000 当前装备PERSONA的“力”上升 | 月、木、日 |
| プリクラ | 1500 主角魅力上升 | 月、木 |
| クイズゲ－ム | 3000 主角学力上升 | 水、土 |
| 体感ホラ－ | 3000 主角勇气上升 | 火、金 |

**11、在长鸣神社可以参拜お稻荷さん，会消耗行动时间，参拜后随机获得以下效果：**




★在迷宫冒险时不会疲劳。
★当前拥有金钱数量翻倍。
★当前拥有金钱数量增加(1.2～1.5倍)。
★当前拥有金钱数量增加为3倍。
★敌掉落物品机率增加。
★获得经验值增加。
★合体事故发生机率上升。
★SHFFLE TIME时出现的卡片数量增加。
★同伴能力上升。
★拥有的某种道具变化成其它道具。

**注：获得的效果仅限于当天有效。**

**12、由于P3F增加了魔王形态的ルシファ－，原来的天使形态ルシファ－（LV88 星）的名称变更为ルシフェル，而合体技ハルマゲドン的发动条件则变成ルシフェル（仍然是天使形态的ルシファ－）＋サタン。**



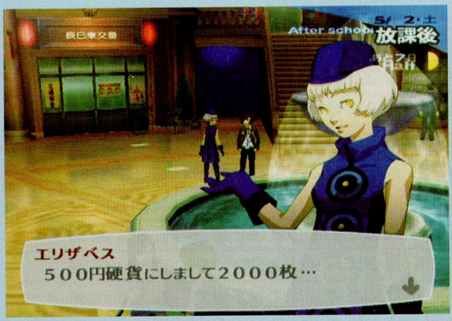

**13、新增加了一些装饰品和道具，其效果如下：**

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 活泉の腕轮 | 装备者HP最大值增加10% |
| 激活泉の腕轮 | 装备者HP最大值增加20% |
| 极活泉の腕轮 | 装备者HP最大值增加30% |
| 魔脉の腕轮 | 装备者MP最大值增加10% |
| 激魔脉の腕轮 | 装备者MP最大值增加20% |
| 极魔脉の腕轮 | 装备者MP最大值增加30% |
| パワ－ド－パ | 进入战斗时自动获得“タルカジャ”状态 |
| ガ－ドド－パ | 进入战斗时自动获得“ラクカジャ”状态 |
| スピ－ドド－パ | 进入战斗时自动获得“スクカジャ”状态 |
| せがき米 | 敌单体光属性高确率即死效果 |
| 咒杀ペ－パ－ | 敌单体暗属性高确率即死效果 |
| 护身の经 | 一定回合数内己方全体防御力上升 |
| 猛攻の经 | 一定回合数内己方全体攻击力上升 |
| 快速の经 | 一定回合数内己方全体命中回避力上升 |
| 猛火の勾玉 | 敌单体炎属性特大伤害 |
| 暴风の勾玉 | 敌单体风属性特大伤害 |
| 万雷の勾玉 | 敌单体雷属性特大伤害＋感电效果 |
| 极寒の勾玉 | 敌单体冰结属性特大伤害＋冰结效果 |

14、コロマル加入后晚上和它对话可以进行散步，可以选择一个人散步还是和同伴一起去。一个人散步的话会随机获得道具，也会随机遇到 COMMU 角色，以提升该角色好感度。

15、每个角色都增加了新的防具（私服），装备私服后该角色的衣着即会改变，大部分私服都是通过完成依赖获得。

16、エリザベス处新增第 56～99 号共 44 个依赖（其中还包括带エリザベス前往城市中各处的依赖），另外 P3 中的 55 个旧依赖仍然存在。







新增依赖一览

| 编号 | 依赖内容 | 期限 | 完成奖励 | 出现时间 / 条件 | 完成方法 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No.56 | ポロニアンモールに出かけたい | 5/7 | 小さなチャイナ服（合成カハク） | 4/30 | 白天到ポロニアンモール的ベルベットルーム和エリザベスと对话选择“エリザベスと出かける” |
| No.57 | 严户台に出かけたい | 7/5 | 青く光るウロコ（合成エンプーサ） | 6/13 | 白天到ポロニアンモール的ベルベットルーム和エリザベスと对话选择“エリザベスと出かける” |
| No.58 | 长鸣神社に出かけたい | 9/3 | 古代语の本（合成トート） | 8/8 | 白天到ポロニアンモール的ベルベットルーム和エリザベスと对话选择“エリザベスと出かける” |
| No.59 | 月光馆学园に出かけたい | 11/30 | 赤いマフラー（合成ヘルズエンジェル） | – | 白天到ポロニアンモール的ベルベットルーム和エリザベスと对话选择“エリザベスと出かける” |
| No.60 | あなたの部屋に出かけたい | 11/6 | 七色の羽（合成カルティケーヤ） | 12/4 | 白天到ポロニアンモール的ベルベットルーム和エリザベスと对话选择“エリザベスと出かける” |
| No.61 | カデンツァを发现させよ | – | アギラオジェム×5 | 4/30 | 合体技：オルフェウス＋アプサラス |
| No.62 | ジャックブラザーズを发现させよ | – | ブフーラジェム×5 | No61 完成 | 合体技：ジャックフロスト＋ジャックランタン |
| No.63 | ジャスティス！を发现させよ | – | ガルーラジェム×5 | No62 完成 | 合体技：エンジェル＋アークエンジェル |
| No.64 | ファイナルヌードを发现させよ | – | 宝玉轮×5 | No63 完成 | 合体技：ナルキッソス＋ピクシー |
| No.65 | 雷神演舞を发现させよ | – | 万雷の勾玉 | No64 完成 | 合体技：タケミカヅチ＋トール |
| No.66 | おおさまとおいらを发现させよ | – | 主人公私服（夏） | No65 完成 | 合体技：キングフロスト＋ジャアクフロスト |
| No.67 | ベストフレンドを发现させよ | – | ゆかり私服（夏） | No66 完成 | 合体技：デカラビア＋フォルネウス |
| No.68 | 真夏の夜の梦を发现させよ | – | 顺平私服（夏） | No67 完成 | 合体技：オベロン＋テイターニア |
| No.69 | 梦魔の宴を发现させよ | – | 真田私服（夏） | No68 完成 | 合体技：インキュバス＋サキュバス |
| No.70 | 红莲华斩杀を发现させよ | – | 美鹤私服（夏） | No69 完成 | 合体技：アレス＋ジークフリード |
| No.71 | ヴァルホルを发现させよ | – | 主人公私服（冬） | No70 完成 | 合体技：オーディン＋ヴァルキリー |
| No.72 | 暗と番犬を发现させよ | – | ゆかり私服（冬） | No71 完成 | 合体技：スカアハ＋クー・フーリン |
| No.73 | ラクタバクシャを发现させよ | – | 顺平私服（冬） | No72 完成 | 合体技：ガルーダ＋グルル |
| No.74 | ラストジャッジを发现させよ | – | 真田私服（冬） | No73 完成 | 合体技：ミトラ＋メタトロン |
| No.75 | トリックスターを发现させよ | – | 美鹤私服（冬） | No74 完成 | 合体技：ロキ＋スサノオ |
| No.76 | インフィニティを发现させよ | – | 天田私服（冬） | No75 完成 | 合体技：ヴィシュヌ＋アナンタ |
| No.77 | アルダナを发现させよ | – | アイギス制服（冬） | No76 完成 | 合体技：パールヴァテイ＋シヴァ |
| No.78 | ハルマゲドンを发现させよ | – | 黄昏の羽根 | No77 完成 | 合体技：ルシファー＋サタン |
| No.79 | 战国□代の兜を持ってきて | – | 宝玉轮×5 | 10/6 | 连续 8 天去学校职员室取得“直江兼续公の兜” |
| No.80 | おでんジュースを饮んでみたい | – | 暴风の勾玉×3 | 11/6 | 修学旅行时旅馆自动贩卖机里买“ジュース”后回学校柿の木前的女学生对话 |
| No.81 | 虎と狼の食料を持ってきて | 11/30 | 猛火の勾玉 | 11/6 | 11 月 12 日晚和コロマル对话得到“高级ドッグフード” |
| No.82 | トイレ扫除をしてき | – | ゆかりのメイド服（岳羽女仆装） | 11/6 | 装备“デッキブラシ”后进入ポートアイランド站厕所 |
| No.83 | 花に水をあげてきて | – | 美鹤のメイド服（美鹤女仆装） | No59 完成 | 调查学校屋顶花坛 |
| No.84 | 无气力症の人を调べてきて | – | アイギスメイド服（アイギス女仆装） | 11/6 | 给ポートアイランド站楼梯右下方女学生 20 个“四谷さいだぁ”（宿舍自动贩卖机购买） |
| No.85 | ネコに饵をあげてきて | – | 快速の经×2 | 7/8 | 在药店买“野良ネコ缶”后到ポートアイランド站前广场找到“元气のないネコ”连续喂 4 天 |
| No.86 | フェザーマンRの人形を持ってきて | 11/30 | 极寒の勾玉 | 11/6 | 11 月 21 日晚和天田乾对话获得“フェザーマンRの人形” |
| No.87 | 数珠丸恒次を持ってきて | – | カップオブナイト | 4/30 | 4F、11F 金色宝箱 /LV2 武器卡片 |
| No.88 | 鬼丸国纲を持ってきて | – | ソードオブキング | 7/8 | 69F、74F、82F 金色宝箱 /LV5 武器卡片 |
| No.89 | 三日月宗近を持ってきて | – | カップオブキング×2 | 9/6 | 118F、128F、132F 金色宝箱 /LV7 武器卡片 |
| No.90 | 大典太光世を持ってきて | – | ワンドオブキング×3 | 10/6 | 142F、150F、156F 宝箱 /LV8 武器卡片 |
| No.91 | 妙法村正を持ってきて | – | ソーマ×2 | 深层モナド出现 | 深层モナド 3F、8F 金色宝箱 |
| No.92 | マツヤニの粉を持ってきて | 5/7 | せがき米×2 | 4/30 | 5 月 2 日晚上和岳羽ゆかり对话取得“マツヤニの粉” |
| No.93 | 携带ゲーム机を持ってきて | 6/6 | 咒杀ペーパー×2 | 5/10 | 5 月 14 日晚上和夜伊织顺平对话取得“携□ゲーム机” |
| No.94 | 三角の剑を持ってきて | 6/6 | 护身の经×2 | 5/10 | 5 月 26 日晚上和桐条美鹤对话取得“三角の剑” |
| No.95 | プロ用でないプロテインを持ってきて | 7/5 | 猛攻の经×2 | 6/13 | 6 月 16 日晚上和真田明彦对话取得“プロ用でないプロテイン” |
| No.96 | 眼镜拭きを持ってきて | 7/5 | 42000 元 | 6/13 | 6 月 20 日晚上和几月修司对话取得“眼镜拭き” |
| No.97 | オランウータンの木を持ってきて | 7/5 | メギドジエム | 6/13 | 6 月 27 日晚上山岸风花对话取得“オランウータンの木” |
| No.98 | 果物ナイフを持ってきて | 10/2 | 无の枪 | 9/6 | 9 月 17 日晚上荒垣真次郎对话取得“荒垣の果物ナイフ” |
| No.99 | オイルを持ってきて | 10/2 | マジックミラー×3 | 9/6 | 10 月 1 日晚上和アイギス对话取得“机械オイル” |




## 武器合体系统说明 PESONA3

P3F 新增加的武器合体系统，6 月 9 日ポロニアンモール的骨董屋真宵堂开业后即可在此进行武器合体。

进行武器合体时，首先必须拥有武器合体素材，除了初次前往真宵堂时获得的素材“无の小剑”外，其它素材必须通过在迷宫中击倒金色敌人后才能获得。

“无の××”这类武器合体在真宵堂开业之后，即可通过击倒金色敌人获得，所以金色敌人无论等级差别，击倒后都有一定机率获得各种武器合体素材。

武器合体素材总共有 8 种，分别是——无の小剑、无の大剑、无の拳、无の枪、无の弓、无の钝器、无の小刀、无の铳。

武器合体时，合成出来的武器攻击力和命中力会根据合体使用的 PERSONA 等级而变化，合体使用的 PERSONA 等级越高，武器的攻击力和命中力越高，而武器附加的特殊效果则根据合体时使用的 PERSONA 种族不同而变化。

## 基本合体武器能力一览

| 武器名称 | 武器种类 | LV1 | LV25 | LV50 | LV75 | LV99 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ベ－スレイピア | 片手剑 | 攻 1 命 99 | 攻 94 命 92 | 攻 221 命 92 | 攻 370 命 92 | 攻 370 命 92 |
| ベ－スサ－ベル | 片手剑 | – | 攻 102 命 89 | 攻 232 命 89 | 攻 382 命 89 | 攻 382 命 89 |
| 凡调の刀 | 两手剑 | 攻 1 命 99 | 攻 94 命 92 | 攻 221 命 92 | 攻 370 命 92 | 攻 370 命 92 |
| 凡调の剑 | 两手剑 | – | 攻 102 命 89 | 攻 232 命 89 | 攻 382 命 89 | 攻 382 命 89 |
| ル－ツグラブ | 拳 | 攻 1 命 99 | 攻 94 命 92 | 攻 221 命 92 | 攻 370 命 92 | 攻 370 命 92 |
| ル－ツナックル | 拳 | – | 攻 102 命 89 | 攻 232 命 89 | 攻 382 命 89 | 攻 382 命 89 |
| 诸连のスピア | 枪 | 攻 1 命 99 | 攻 94 命 92 | 攻 221 命 92 | 攻 370 命 92 | 攻 370 命 92 |
| 诸连のグレイブ | 枪 | – | 攻 102 命 89 | 攻 232 命 89 | 攻 382 命 89 | 攻 382 命 89 |
| 原据の小弓 | 弓 | 攻 1 命 99 | 攻 94 命 92 | 攻 221 命 92 | 攻 370 命 92 | 攻 370 命 92 |
| 原据の大弓 | 弓 | – | 攻 102 命 89 | 攻 232 命 89 | 攻 382 命 89 | 攻 382 命 89 |
| 本源のこん棒 | 钝器 | 攻 1 命 99 | 攻 94 命 92 | 攻 221 命 92 | 攻 370 命 92 | 攻 370 命 92 |
| 本源の斧 | 钝器 | – | 攻 102 命 89 | 攻 232 命 89 | 攻 382 命 89 | 攻 382 命 89 |
| 笔头のナイフ | 小刀 | 攻 1 命 99 | 攻 94 命 92 | 攻 221 命 92 | 攻 370 命 92 | 攻 370 命 92 |
| 笔头の苦无 | 小刀 | – | 攻 102 命 89 | 攻 232 命 89 | 攻 382 命 89 | 攻 382 命 89 |
| ラジカルマシンガン | 铳 | 攻 1 命 99 | 攻 94 命 92 | 攻 221 命 92 | 攻 370 命 92 | 攻 370 命 92 |
| ラジカルキャノン | 铳 | – | 攻 102 命 89 | 攻 232 命 89 | 攻 382 命 89 | 攻 382 命 89 |

**注:表中的等级是指与相应等级的 PERSONA 合体后该武器的攻击力和命中力。**

## 基本武器附加效果一览

| 种族 | 附加效果 |
|---|---|
| 愚者 | 全异常状态附加可能 |
| 魔术师 | 冰结回避上升 |
| 女教皇 | 火炎回避上升 |
| 女帝 | 疾风耐性强化 |
| 皇帝 | 电击回避上升 |
| 法王 | 战斗开始时自动スクカジャ |
| 恋爱 | 恼杀状态耐性 |
| 战车 | 物理攻击反射 |
| 正义 | 疾风回避上升 |
| 隐者 | 毒状态耐性 |
| 运命 | SP 上升 |
| 刚毅 | 战斗开始时自动タルカジャ |
| 刑死者 | HP 上升 |
| 死神 | ヤケクソ状态耐性 |
| 节制 | 战斗开始时自动ラクカジャ |
| 恶魔 | 恐怖状态耐性 |
| 塔 | 电击耐性强化 |
| 星 | 冰结耐性强化 |
| 月 | 会心机率上升 |
| 审判 | 全异常状态附加可能 |
| 永劫 | 能力上升 |

除了上述的基本合体武器外,使用武器合体素材或基本武器与特定的 PERSONA 合体时可以合成出高性能的特殊武器,这类武器的攻击力、命中力和附加效果都是固定的,而且不能继续用来进行武器合体。

选择合成特殊武器后,第 2 天再前往真宵堂即可取得之前合成的特殊武器。

## 全特殊武器合成一览

| 合成 PERSONA | 武器名称 | 武器种类 | 攻击力 | 命中力 | 附加效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| LV89 审判ルシファ－ | 圣杯ルシファ－ | 片手剑 | 450 | 100 | 全能力 + 10 |
| LV72 审判ミカエル | デオスクシポス | 片手剑 | 450 | 94 | 魔 + 10 |
| LV73 塔マサカド | マサカドの刀 | 两手剑 | 450 | 100 | 全能力 + 10 |
| LV52 魔术师スルト | レ－ヴァンテイン | 两手剑 | 340 | 83 | 火炎攻击威力增加 |
| LV59 刚毅ジ－クフリ－ド | バルムンク | 两手剑 | 310 | 93 | HP + 100 |
| LV77 塔マ－ラ | 终极の魔手 | 拳 | 450 | 99 | 全能力 + 10 |
| LV68 恋爱キュベレ | サバジオス | 拳 | 340 | 85 | 冰结攻击威力增加 |
| LV82 塔シヴァ | ピナ－カ | 枪 | 450 | 100 | 全能力 + 10 |
| LV57 皇帝オ－ディン | グングニル | 枪 | 310 | 97 | 电击攻击威力增加 |
| LV40 塔ク－·フ－リン | ゲイボルグ | 枪 | 260 | 85 | 疾风攻击威力增加 |
| LV86 塔シュウ | 元始弩弓 | 弓 | 450 | 100 | 全能力 + 10 |
| LV78 太阳ヴィシュヌ | サルンガ | 弓 | 400 | 90 | 疾风攻击威力增加 |
| LV81 恶魔ベルゼブブ | 骸の杖 | 钝器 | 450 | 100 | 全能力 + 10 |
| LV53 战车ト－ル | ミョルニル | 钝器 | 340 | 80 | 电击攻击威力增加 |
| LV87 永劫メタトロン | メタトロニオス | 铳 | 450 | 94 | 全能力 + 10 |
| LV85 太阳アスラおう | ヴァジュラ | 小刀 | 450 | 100 | 全能力 + 10 |

## アイギス篇全 BOSS 战要点
## PESONA3

### 古の路マレボルゼ

B8F——刚毅 不灭のギガス、刚毅 本性のマ－ヤ×3

**战斗要点:** 比较难的一场战斗,本性のマ－ヤ会反射物理攻击并吸收雷,而唯一的火弱点就只能靠アイギス来攻击。不灭のギガス的物理攻击非常强劲,火反射,弱点是风。

**推荐队伍:** 岳羽ゆかり+真田明彦+メティス。岳羽ゆかり和メティス的风魔法攻击不灭のギガス,真田明彦专心辅助。

### 罪の路コキュトス

B9F——刑死者 光辉のキュクロプス

**战斗要点:** 风、雷属性吸收,使用冰魔法。最重要的是会召唤ソウルダンサ－。ソウルダンサ－的弱点是冰,会使用回复魔法。

**推荐队伍:** 岳羽ゆかり+伊织顺平+メティス。伊织顺平和メティス集中攻击光辉のキュクロプス,岳羽ゆかり负责辅助。アイギス使用冰魔法使ソウルダンサ－始终保持在 DOWN 状态就可以防止回复。

### 力の路カイ－ナ

B7F——皇帝 デスキャッスル、刚毅 エルドラアニマル×2

**战斗要点:** デスキャッスル的耐性很多,攻击以雷魔法和状态攻击为主,但是最头痛的是会全体回复魔法,要优先击破。エルドラアニマル的攻击方式简单,使用火魔法和物理技,但是攻击力强大体力也多,弱点是冰结。

**推荐队伍:** 桐条美鹤+天田乾+真田明彦。注意不要理会 DOWN 状态的エルドラアニマル。

B14F——恋爱 ハレムダンサ－、女教皇 残酷のマ－ヤ×2

**战斗要点:** ハレムダンサ－对雷属性外攻击都有耐性,状态攻击威胁很大,要准备回复道具。残酷のマ－ヤ的弱点属性是风。

**推荐队伍:** 岳羽ゆかり+真田明彦+メティス。

### 夜の路アンテノラ

B10F——隐者 アイスレイヴン、正义 判决の剑、战车ブレイブフォ－ト

**战斗要点:** アイスレイヴン的弱点是火。判决の剑的弱点是风。ブレイブフォ－ト的弱点是冰,只要有这三种单体属性魔法就可以轻易获胜。

**推荐队伍:** 伊织顺平+コロマル+メティス。

B20F——女教皇 原初のマリア、女教皇 怒りの圣典、女教皇 叫ぶティアラ

**战斗要点:** 原初のマリア的弱点是雷,怒りの圣典的弱点是火,叫ぶティアラ的弱点是冰,同样用对应的单体攻击魔法即可轻松获胜。

**推荐队伍:** 天田乾+コロマル+メティス。

### 哀の路トロメイア

B8F——魔术师 ワンダ－マグス、魔术师 臆病のマ－ヤ、魔术师 泣くテ－ブル

**战斗要点:** 这场 BOSS 最可怕的是"デビルスマイル+亡者の叹"这个必死组合,最好能合成拥有"恐怖无效"能力的 PERSONA 应战。

**推荐队伍:** 伊织顺平+桐条美鹤+メティス。

B17F——刑死者 ネオミノタウロス

**战斗要点**:虽然只有一个敌人,但是却是一场硬仗。ネオミノタウロス没有弱点,对火水风免疫,会使用最高级的全体风魔法和全体物理技,还会使用气合和集中来增加威力。

**推荐队伍**:岳羽ゆかり+真田明彦+メティス。其中岳羽ゆかり需要用装备来提高 HP。这是一场持久战,岳羽ゆかり和真田明彦负责辅助,攻击可以完全交给アイギス和メティス。アイギス最好持有物理反射魔法,当ネオミノタウロス使用气合后也意味着最佳反击机会到来。

## 业の路ジュデツカ

B8F——战车 爆轰の炮座、战车 スロ-タ-ドライブ×2

**战斗要点**:爆轰の炮座弱点是冰,使用强力火魔法。スロ-タ-ドライブ使用物理技,弱点是雷。スロ-タ-ドライブ还会使用魔法反射技能,要做好物理战的准备。最后注意スロ-タ-ドライブ的 HP 极度低下时会自爆。

**推荐队伍**:伊织顺平+桐条美鹤+メティス。

B17F——女帝 虚荣のマ-ヤ

**战斗要点**:虚荣のマ-ヤ会吸收全部物理攻击,本身并不强大,但是召唤出来的血のヘカトンケイル相当棘手,血のヘカトンケイル免疫所有魔法,而且会针对每个人的弱点属性进行攻击,一旦得手后就会利用增加的一次行动发动全体万能魔法。

**推荐队伍**:メティス+没有弱点的队员。这场战斗考验的是大家相性补足情况,参加战斗的队员务必要通过各种手段来弥补自己的弱点,各种增加属性回避和防御的装备一定要加上,也不要忘了アイギス自身 PERSONA 的弱点。如果无法作到全员无弱点,那么有必要在战斗中牺牲掉以防止连累全军覆没。

## 王宫エンピレオ

B9F——刑死者 反逆のキュクロプス、隐者 アケロンサ-チャ-×2

**战斗要点**:アケロンサ-チャ-的弱点是火和雷,而且反逆のキュクロプス对这两种属性也没有耐性。无论单体还是全体魔法都很有效果。アケロンサ-チャ-会使用全体属性魔法,反逆のキュクロプス则以物理攻击为主。要特别注意的是不要用有光暗弱点的 PERSONA 参战,因为这样アケロンサ-チャ-会疯狂使用光暗魔法进行攻击。

**推荐队伍**:伊织顺平+真田明彦+メティス

B19F——刚毅 怨念の武者、刚毅 皆传の武者、刚毅 天神の武者

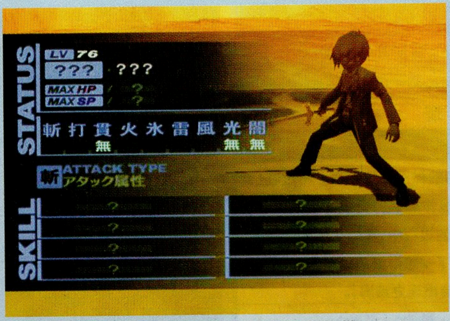
**战斗要点**:这场是不折不扣的肉搏战,三大武者是魔法全吸收,而且使用技能大部分是斩击和贯通,更会使全场的会心机率上升。其中天神の武者会使用全体回复魔法,要优先干掉。

**推荐队伍**:伊织顺平+コロマル+メティス。这战的基本就是物理战斗特化,伊织顺平的物理技全面而且威力比较大,コロマル回避力强,最重要的是这两个都有最高级反击技能,在这里有特效,如果有斩击和贯通无效化的装备和物理反射魔法就更好了。

B27F——???

**战斗要点**:??? 会使用除了メティス外参加战斗的其他人的 PERSONA,并且相性和技能会随着 PERSONA 的切换而改变,要注意随时调查。

**推荐队伍**:因为会随着战斗队员的变化而不同,所以没




有一定的有效组合。如果想变数少一点就带上メティス吧。

## コロッセオ・プルガトリオ

此时只能使用アイギス和メティス进行战斗

BOSS 战 1——真田明彦、天田乾

**战斗要点**:真田明彦雷无效。注意真田明彦的 HP 减少时天田乾会使用回复魔法,所以要优先击倒天田乾坤。

BOSS 战 2——伊织顺平、コロマル

**战斗要点**:两个都是火无效而且有反击技能,最好的方法是使用火以外魔法攻击。コロマル会使用"デビルスマイル+亡者の叹"必死组合

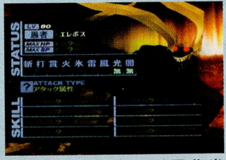
BOSS 战 3——桐条美鹤、岳羽ゆかり

**战斗要点**:魔法攻击非常强力,特别是桐条美鹤的冰魔法,除此外还分别会使用最强贯通和斩击技能。最重要的是千万不要使用魔法反射技能マカラカ-ン,不然她们都会使用万能特大魔法メギドラオン来回击。

## 最后の试练

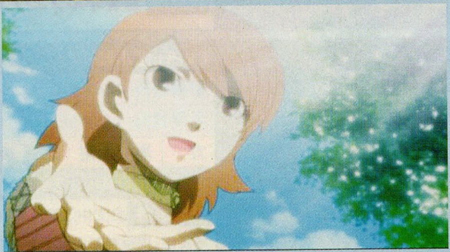
最终战——愚者 エレボス






**战斗要点**:作为アイギス篇的最终 BOSS 可以说是非常的弱,本身平时除了全体万能属性的普通攻击外就是各种属性魔法攻击,可以用魔法反射技能全部挡回去。特有技能"暗の抱拥"会收集能量,在收集能量后几回合会





用异常状态攻击,"暗の抱拥"到达 5 回合后会使用全体特大万能攻击"原初の暗黑",以后再次使用这招的威力会越来越大。破解的方法是在"暗の抱拥"后全力攻击,这样能量就会扩散,然后エレボス还会陷入无法行动的状态,这个时候防御力最低,可以一口气扣许多的 HP。

## 新 PERSONA 一览

PESONA3



### LV1 愚者 オルフェウス

**初期特技** 无

**习得特技** 胜利のたけび(97)

| 力 | 魔 | 耐 | 速 | 运 |
|---|---|---|---|---|
| 62 | 62 | 62 | 62 | 62 |

| 斩 | 打 | 贯 | 火 | 冰 | 雷 | 风 | 光 | 暗 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 耐 | 耐 | 耐 | 耐 | 耐 | 耐 | 耐 | 耐 | 耐 |

**神话出典** 俄耳浦斯,希腊神话中的英雄诗人,擅长弹奏竖琴。为了让死去的妻子复活,他追到冥府用琴声感动了冥后珀耳塞福,答应让他把妻子带回人间。但是在离开冥府时,俄耳浦斯触犯了不能回头的禁忌而使其妻子再度回到冥府。再次失去妻子的俄耳浦斯最终因伤心而死。备注:需要获得贵重品无色の假面

**合成例** 死神タナトス×太阳アスラおう×塔シュウ×永劫メタトロン×审判ルシフエル×审判メサイア(6 身合体)



### LV69 永劫 ニ-ズホッグ

**初期特技** マハムドオン、ウイルスブレス

**习得特技** レボリュ-ション(71)、マハタルンダ(72)、贯通吸收(74)

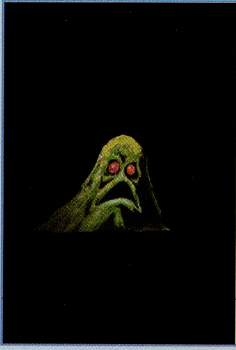
| 力 | 魔 | 耐 | 速 | 运 |
|---|---|---|---|---|
| 55 | 45 | 55 | 32 | 48 |

| 斩 | 打 | 贯 | 火 | 冰 | 雷 | 风 | 光 | 暗 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| - | - | - | - | 耐 | - | 弱 | 弱 | 反 |

**神话出典** 北欧神话中的巨大毒龙尼兹伯格,居住在死者之国尼布海姆,不断的啃食世界树的根部,在诸神之黄昏彻底啃穿了树根,使得世界树轰然倒下。与居住在世界树最高枝头上的大鹫弗雷斯贝尔格是死对头。

**合成例** 审判ミカエル×正义メルキセデク

## LV12 愚者　スライム



**初期特技** シングルショット、デビルタッチ

**习得特技** マハラギ(13)、大虎(14)、フラッシュノイズ(16)、光からの生还(18)

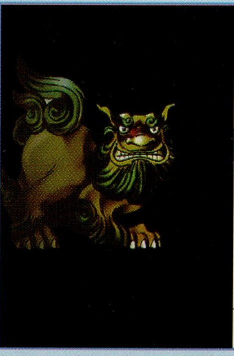
| 力 | 魔 | 耐 | 速 | 运 |
|---|---|---|---|---|
| 9 | 9 | 7 | 8 | 10 |

| 斩 | 打 | 贯 | 火 | 冰 | 雷 | 风 | 光 | 暗 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| - | - | - | - | - | - | - | 弱 | 耐 |

**神话出典** 中文名史莱姆，著名的黏液状的生物。不过在《女神转生》系列里的史莱姆和其他作品里的史莱姆生成原理不同，是从精神形态变为物质形态的过程中，实体化失败的恶魔，没有得到预定的成形的肉体，成了一堆半流质的东西(在《真女神转生 3》里发生合体事故时即会出现史莱姆)。

**合成例** 愚者オルフェウス×愚者レギオン

## LV26 法王　シーサー



**初期特技** マハブフ、疾风斩

**习得特技** ミドルグロウ(43)、マハジオンガ(44)、メギド(45)、メディラマ(46)

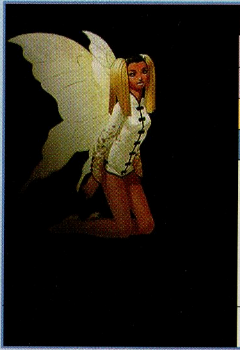
| 力 | 魔 | 耐 | 速 | 运 |
|---|---|---|---|---|
| 18 | 18 | 17 | 17 | 15 |

| 斩 | 打 | 贯 | 火 | 冰 | 雷 | 风 | 光 | 暗 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| - | - | - | 弱 | 无 | - | - | 耐 | - |

**神话出典** 日文中汉字为“唐狮子”，起源于中国古代建筑物大门两旁摆放的石狮。传入日本琉球、冲绳一代以后形象被制成陶制的屋瓦，并相信这样能保佑屋子不易遭受火灾。

**合成例** 正义プリンシパリティ×魔术师カハク

## LV20 魔术师　カハク



**初期特技** マハラギ、リパトラ

**习得特技** アギラオ(22)、ラクンダ(23)、火炎ブースタ(24)、冰结防御(26)

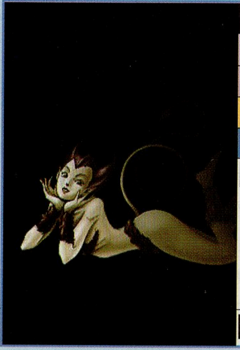
| 力 | 魔 | 耐 | 速 | 运 |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 19 | 11 | 14 | 13 |

| 斩 | 打 | 贯 | 火 | 冰 | 雷 | 风 | 光 | 暗 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| - | - | - | 无 | 弱 | - | - | - | - |

**神话出典** 日文中汉字写作“花魄”或是“花白”。该恶魔源自中国民俗，据说有三人以上上吊自杀过的树木就会因为死者阴气的影响而变成カハク。备注：需要获得贵重品小さなチャイナ服

**合成例** 战车アレス×正义プリンシパリティ

## LV6　恋爱　アルプ



**初期特技** ディア、スクンダ、ガル

**习得特技** マリンカリン(7)、チャームディ(8)、ムド(11)

| 力 | 魔 | 耐 | 速 | 运 |
|---|---|---|---|---|
| 3 | 7 | 5 | 5 | 5 |

| 斩 | 打 | 贯 | 火 | 冰 | 雷 | 风 | 光 | 暗 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| - | - | - | - | 弱 | - | 耐 | - | - |

**神话出典** 德意志神话中长着黑色毛发的女性梦魔，原来出自北欧神话妖精之国的光之妖精，进入基督教中演变成梦魔。

**合成例** 女教皇アプサラス×正义エンジェル

## LV21 女教皇　ハイピクシー



**初期特技** マハブフ、エンジェルアロー

**习得特技** ブフーラ(23)、メディア(24)、ラクカジャ(25)、トラフーリ(26)

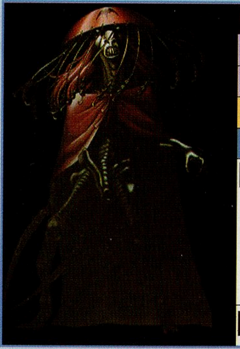
| 力 | 魔 | 耐 | 速 | 运 |
|---|---|---|---|---|
| 13 | 18 | 12 | 11 | 16 |

| 斩 | 打 | 贯 | 火 | 冰 | 雷 | 风 | 光 | 暗 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| - | - | - | - | 无 | - | 弱 | - | - |

**神话出典** 英格兰民间传说中身着绿色衣服，生有翅膀，娇小柔弱，在花丛里生息的森之精灵，是未接受洗礼而死亡小孩灵魂的化身，一般出现在人类看不到的地方。她们本性善良，喜欢恶作剧，但对有恩于自己的人类必定会报答。ハイピクシー是ピクシー这一族中地位较高者。

**合成例** 恋爱ピクシー×愚者レギオン

## LV56 隐者　クヴァンタ



**初期特技** アギダイン、マハスクカオート

**习得特技** 恼杀防御(58)、火炎ハイブースタ(59)、治愈促进·中(60)、警戒(62)

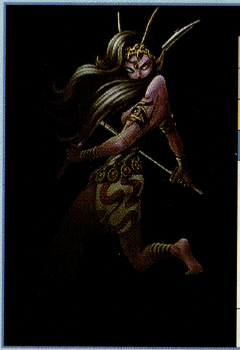
| 力 | 魔 | 耐 | 速 | 运 |
|---|---|---|---|---|
| 38 | 37 | 35 | 45 | 20 |

| 斩 | 打 | 贯 | 火 | 冰 | 雷 | 风 | 光 | 暗 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| - | - | - | 吸 | - | - | 弱 | - | - |

**神话出典** 印度神话中的吸血鬼，通常以红发马头人身的形象在人间出现。原本是印度神话中风神鲁多拉的部下，进入佛教后成为 4 天王之一增长天的部下。

**合成例** 刑死者ヘカトンケイル×皇帝バロン

## LV50 女帝　ヤクシニー



**初期特技** デッドエンド、セクシーダンス

**习得特技** 利剑乱舞(52)、マハラギオン(53)、魅力ブースタ(54)、デスバウンド(56)

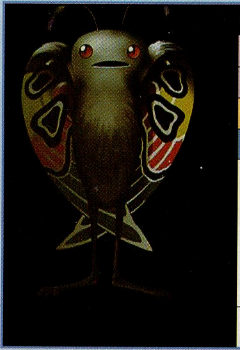
| 力 | 魔 | 耐 | 速 | 运 |
|---|---|---|---|---|
| 33 | 32 | 26 | 33 | 33 |

| 斩 | 打 | 贯 | 火 | 冰 | 雷 | 风 | 光 | 暗 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| - | - | - | 耐 | - | - | - | - | - |

**神话出典** 中译名女夜叉，夜叉族中的女性。夜叉的男性长得很凶恶而女性都是美女。女夜叉进入佛教以后与男夜叉一起成为毗沙门天的部属。

**合成例** 隐者ナーガ×女教皇ユニコー

## LV32 隐者　モスマン



**初期特技** フラッシュノイズ、淀んだ吐息

**习得特技** 疾风ガードキル(35)、火炎ガードキル(36)、メギド(37)、ジオダイン(38)

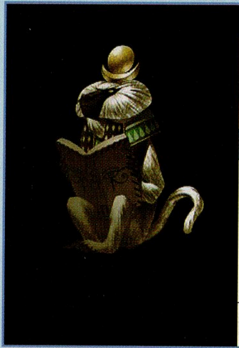
| 力 | 魔 | 耐 | 速 | 运 |
|---|---|---|---|---|
| 15 | 25 | 19 | 27 | 25 |

| 斩 | 打 | 贯 | 火 | 冰 | 雷 | 风 | 光 | 暗 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| - | - | 弱 | - | - | 耐 | 耐 | - | 耐 |

**神话出典** 蛾人，1966 年间在美国西佛吉尼亚州成为话题的怪物。娥人身高和人类接近，有相隔很开的红色的眼睛和飞蛾似的翅膀，以时速 100 公里追赶目击者的汽车。在蛾人出现的场所往往也会目击到 UFO。

**合成例** 魔术师サティ×法王シーサー

## LV41 法王　トート



**初期特技** ジオンガ、マハンマ

**习得特技** ミドルグロウ(43)、マハジオンガ(44)、メギド(45)、メディラマ(46)

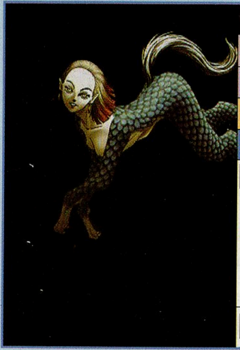
| 力 | 魔 | 耐 | 速 | 运 |
|---|---|---|---|---|
| 23 | 32 | 26 | 23 | 26 |

| 斩 | 打 | 贯 | 火 | 冰 | 雷 | 风 | 光 | 暗 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| - | - | - | - | - | 无 | 弱 | - | - |

**神话出典** 古埃及神话的智慧之神，负责守护文艺和书记的工作。相传他是古埃及文字的发明者。托特通常会被描绘成鹭首人身或是一只拿著新月的狒狒。备注：需要获得贵重品古代语の本

**合成例** 正义ヴァーチャー×魔术师オロバス

## LV23 运命　エンプーサ



**初期特技** マハガル、タルンダ

**习得特技** ローグロウ(25)、ガルーラ(26)、マハジオ(27)、バリゾーゴン(28)

| 力 | 魔 | 耐 | 速 | 运 |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 20 | 10 | 16 | 20 |

| 斩 | 打 | 贯 | 火 | 冰 | 雷 | 风 | 光 | 暗 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| - | - | - | 弱 | - | 耐 | 耐 | - | - |

**神话出典** 希腊神话中冥府和黑魔术女王赫卡忒的侍从，常跟随赫卡忒在夜晚的三叉路口出现。备注：需要获得贵重品青く光るウロコ

**合成例** 刑死者タケミナカタ×隐者ナーガ

## LV16 刚毅　ラクシャ－サ



**初期特技** パワ－スラッシュ、斩击见切り

**习得特技** 月影(18)、ジオンガ(20)、カウンタ(21)疾风斩(22)

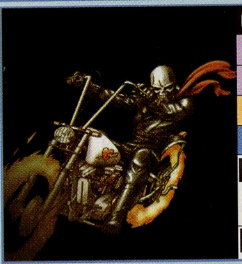
| 力 16 | 魔 8 | 耐 16 | 速 10 | 运 8 |
|---|---|---|---|---|

| 斩耐 | 打－ | 贯－ | 火－ | 冰－ | 雷－ | 风－ | 光弱 | 暗－ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**神话出典** 罗刹，印度神话中邪恶的食人种族，黑体绿眼赤发，脚踵反着生长。逢人即食，无恶不作。在罗刹族之王，十头魔王罗婆那率领下，盘聚在楞伽岛（今斯里兰卡）。这种说法是因为印度的印度教和斯里兰卡的佛教势力一直持续着难以化解的斗争，因此都将对方居住的土地视为魔域。

**合成例** 皇帝フォルネウス×隐者ナ－ガ

## LV60 刑死者　ヘルズエンジェル



**初期特技** アギダイン、マハラギダイン

**习得特技** 火炎ハイブ－スタ(62)、烈风波(63)、食いしばり(64)、火炎吸收(66)

| 力 49 | 魔 35 | 耐 49 | 速 40 | 运 14 |
|---|---|---|---|---|

| 斩－ | 打－ | 贯－ | 火反 | 冰－ | 雷弱 | 风－ | 光－ | 暗－ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**神话出典** 骑着火炎车轮摩托的地狱天使，为女神转生系列中原创的恶魔，最初作为魔人在真女神转生系列中出现。备注：需要获得贵重品赤いマフラ－

**合成例** 皇帝オ－ディン×节制ビャッコ

## LV54 刑死者　ヘカトンケイル



**初期特技** ギガンフィスト、真·打击见切り

**习得特技** 烈风波(56)、光からの大生还(57)、マハムドオン(58)、リカ－ムドラ(59)

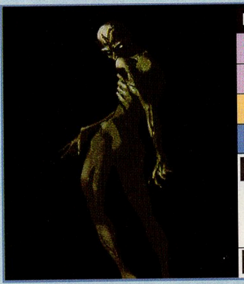
| 力 37 | 魔 32 | 耐 45 | 速 20 | 运 35 |
|---|---|---|---|---|

| 斩－ | 打耐 | 贯－ | 火－ | 冰－ | 雷－ | 风－ | 光弱 | 暗耐 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**神话出典** 百臂巨人，希腊神话中长有 50 个头、100 只手臂的巨人。百臂巨人出现于希腊神话的早期，他们是盖亚和乌拉诺斯所生的孩子，共有 3 个，名字分别为布里阿瑞俄斯、科托斯和古革斯。他们都是些巨大而凶猛的怪物，比泰坦巨神和独眼巨人还要巨大。在后来宙斯与泰坦神之间的战争中，宙斯正是得到了这三个百臂巨人的帮助才取得了胜利。

**合成例** 皇帝キング－×节制スザク

## LV13 死神　グ－ル



**初期特技** ムド、アサルトダイブ

**习得特技** マハムド(20)、デカジャ(21)、バリゾ－ゴン(22)、疾风斩(23)

| 力 13 | 魔 15 | 耐 15 | 速 11 | 运 11 |
|---|---|---|---|---|

| 斩－ | 打耐 | 贯弱 | 火－ | 冰－ | 雷－ | 风无 | 光弱 | 暗无 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**神话出典** 阿拉伯传说中的食尸鬼，通常居住在沙漠中，有的时候也会在坟墓、旷野或有人刚刚死去的地方游荡，它们会劫掠墓地，以死者的血肉或者是幼儿为食，亦会将旅人诱至沙漠荒地中杀害并吞噬。

**合成例** 节制ゲンブ×战车アラミタマ

## LV64 节制　ユルング



**初期特技** マハブフダイン、ガルダイン

**习得特技** 冰结ハイブ－スタ(66)、ハイグロウ(67)、メディアラハン(68)、サマリカ－ム(70)、光反射(71)

| 力 43 | 魔 47 | 耐 49 | 速 34 | 运 41 |
|---|---|---|---|---|

| 斩－ | 打－ | 贯－ | 火－ | 冰无 | 雷弱 | 风无 | 光－ | 暗弱 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**神话出典** 澳大利亚土著民间传说里，化身彩虹的七色长蛇。据说它能教给人们医术的知识，给自然界带来降雨，降雨累了以后横躺在天空休息，这也就是彩虹的由来。

**合成例** 塔ビシャモンテン×法王コウリュウ

## LV52 恶魔　パズス



**初期特技** ポイズンミスト、ガルダイン

**习得特技** 吸魔(54)、ポイズンアロ－(55)、ウイルスブレス(57)、アロ－シャワ－(58)

| 力 34 | 魔 41 | 耐 31 | 速 36 | 运 34 |
|---|---|---|---|---|

| 斩－ | 打－ | 贯－ | 火－ | 冰－ | 雷－ | 风无 | 光弱 | 暗耐 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**神话出典** 音译帕兹斯，苏美尔古文明神话中的风之魔王。持有人的身体、狮子的头，背中生有双翼。时常从波斯湾登陆，带来伴随着毒气的热风，造成疾病蔓延。

**合成例** 塔ク－·フ－リン×刚毅ナラシンハ

## LV77 塔　マ－ラ



**初期特技** 刹那五月雨击、マララギダイン

**习得特技** イノセントタック(79)、チャ－ジ(80)、テトラカ－ン(82)、冰结吸收(84)

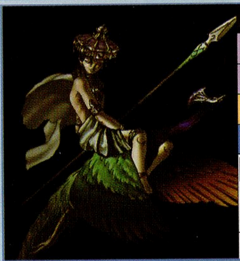
| 力 60 | 魔 50 | 耐 52 | 速 48 | 运 51 |
|---|---|---|---|---|

| 斩－ | 打－ | 贯吸 | 火反 | 冰弱 | 雷－ | 风－ | 光－ | 暗－ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**神话出典** 佛敌魔罗。据传释迦牟尼在菩提树下苦修期间，魔罗用洪水、火焰、雷鸣和闪电来攻击他，释迦牟尼不为所动；之后魔罗又让自己的三个女儿来诱惑他，依然毫无结果。释迦牟尼进入深定之中，终于在一个月圆之夜终成彻悟。

**合成例** 恶魔インキュバス＋死神モト＋恶魔パズス＋隐者クヴァンダ＋刑死者アティス(5 身合体)

## LV70 星　カルティケ－ヤ



**初期特技** 刹那五月雨击、マハスクカジャ

**习得特技** マハジオダイン(72)、ハイパ－カウンタ(73)、电击吸收(75)、イノセントタック(77)

| 力 52 | 魔 44 | 耐 42 | 速 53 | 运 43 |
|---|---|---|---|---|

| 斩－ | 打耐 | 贯－ | 火弱 | 冰－ | 雷无 | 风－ | 光－ | 暗弱 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**神话出典** 中译名卡尔凯蒂耶。印度神话和佛教体系中的战神，湿婆神和恒河女神亘伽的儿子。被描绘成骑着孔雀的小孩。传说他从高山中的黄金洞穴中出生，出生第四天就成为神军的总司令，第六天就率领众神将魔众击溃。备注：需要获得贵重品七色の羽

**合成例** 愚者スサノオ×审判アヌビス

## LV71 月　バアル·ゼブル



**初期特技** マハムドオン、ポイズンミスト、メギドラ

**习得特技** ブフダイン(72)、ムドブ－スタ(73)、マハラギダイン(75)

| 力 50 | 魔 55 | 耐 47 | 速 44 | 运 41 |
|---|---|---|---|---|

| 斩－ | 打－ | 贯－ | 火弱 | 冰－ | 雷耐 | 风耐 | 光弱 | 暗反 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**神话出典** 苍蝇王别西卜的人类形态。别西卜是圣经体系中地位仅次于路西法的魔王，本是迦南的主神巴力，在宗教争斗中为唯一神击败，身体被一分为二，一半变为蝇王，一半变为青蛙的魔王巴艾尔，因为苍蝇和青蛙是天敌，所以两半身体永远不能复合，巴力也就再也无法复活了。（别西卜在基督教义的“七宗罪”中代表“饱食”）

**合成例** 愚者スサノオ×塔ビシャモンテン

## LV70 太阳　スパルナ



**初期特技** マハガルダイン、ディアラハン

**习得特技** 疾风ハイブ－スタ(72)、マハブフダイン(74)、テトラカ－ン(76)

| 力 44 | 魔 52 | 耐 43 | 速 54 | 运 45 |
|---|---|---|---|---|

| 斩－ | 打－ | 贯弱 | 火－ | 冰－ | 雷无 | 风无 | 光无 | 暗－ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**神话出典** 印度神话中的神鸟，长着锋利的喙爪，头部挺立着金刚钻石般的角，顶上有奕奕放光的宝珠，双眼如日月般闪烁，翅膀如宝剑般锋利，一般居住在外海岸边的树上，以龙为食，也称为金翅鸟。

**合成例** 愚者ロキ×星ルシフエル×塔エリゴ－ル

## LV89 审判　ルシファア－



**初期特技** マハジオダイン、ブレイブザッパ－、マカラカ－ン

**习得特技** メギドラオン(91)、魔术の素养(93)、胜利の雄たけび(95)

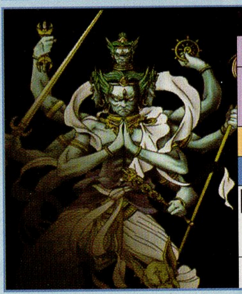
| 力 65 | 魔 68 | 耐 64 | 速 52 | 运 52 |
|---|---|---|---|---|

| 斩耐 | 打耐 | 贯耐 | 火－ | 冰弱 | 雷无 | 风－ | 光－ | 暗反 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**神话出典** 路西法，原本是上帝身边最伟大的天使，率领三分之一的天使发动叛乱，失败以后被打入地狱成为魔王，在传统的说法里被认为和魔王撒旦是同一人。这次 P3 F 中将魔王形态和天使形态的路西法分为两个不同的 PERSONA。

**合成例** 星ルシフエル＋审判サタン＋恶魔ベルゼブブ＋恶魔アバドン＋死神サマエル(5 身合体)サマエル(5 身合体)

## LV80 永劫　アタバク



**初期特技** マハンマオン、メギドラ

**习得特技** アカシャア－ツ(82)、メディアラハン(83)、ブレイブザッパ－(85)

| 力 57 | 魔 54 | 耐 50 | 速 54 | 运 56 |
|---|---|---|---|---|

| 斩－ | 打－ | 贯无 | 火－ | 冰弱 | 雷－ | 风－ | 光反 | 暗弱 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**神话出典** 中译名阿咤缚迦。原本在印度神话中是食人的恶鬼，进入佛教以后成为毗沙□天部下八大夜叉王之一，又被叫做太元帅明王。

**合成例** 审判ミカエル×塔シヴァ

文:艾嗯嗯、yuy□

# ネギま!? 魔法老师 MAGISTERNEGIMAGI DRAEM TACTICS 梦见的少女是公主

个类似童话故事的梦境,每个梦开始之前要在提供选择的几位角色里选出这次故事的女主角,之后展开一场颠覆童话的战斗。

战斗的难度基本都不大,就是特别浪费时间。按住 R1 可以稍微加快点速度,但是帮助并不大,建议同时准备其他娱乐用品一份。

## 系统简易说明

### 战前准备

**道具**:每人可以装备 3 个

**装备**:分为武器、帽子、服装、靴四种。武器不要只看攻击力,还要看射程。不过弓箭类武器不能近身攻击,不推荐给主力队员。

**SUPPORT**:可以装备来增加应援点,应援可以增加对象的攻击力,效果只有一回合。在原作内有一定友情关系的人相互应援或者装备的话,效果 +1。

### ネギ的魔法介绍

**催眠之雾**:全体睡眠度回复到最初状态

**全体回复**:全体 HP50 回复

**风花·武装解除**:敌方一人防御下降 10

**くしゃみ**:我方一人泳装状态(可能无效)

**风花·风障壁**:我方一员防御上升 10

**惩戒的风箭**:敌方一人一回合无法行动

### 战斗系统

战斗顺序是我方回合→敌回合→ネギ回合,ネギ不直接参加战斗,只能使用辅助魔法。

部分战场会有水,想要直接渡过就需要换成泳装。换泳装有三个途径:1、ネギ的魔法 2、黄色格子的特殊效果 3、提升 AP。(前两种是学生泳装,后一种是比基尼)

黄色格子的效果包括:AP 上升、PW 上升、PW 下降、1 回合行动不能(此时无法反击)、自动转换方向待机、换上泳装、地点传送、获得道具。

### 人物状态




**睡眠度**:用心跳的频率来表示,心跳快到一定程度人物就自动撤退。睡眠度在被攻击的同时会降低,每人的速度不一样,需要密切注意。




**特殊技**:每人有自己的固有技和 1~3 必杀,前者无消耗,后者消耗 PW 值。(固有技命中率 100%,且无法反击,推荐使用。)







**AP 值**:自我表现点数,和人物能力无关,只影响该战斗后出现谁的结婚图。打倒敌人,使用道具和走到特殊的格子上都能长,每人增长的程度不一样。到 100 归 0,过关后计算的是剩余的 AP+DP。,DP 则是打倒敌人所得的点数,大概干掉一个有 5 点左右。

### 计算公式

"我方攻击力 - 敌方防御力 =0"的场合,攻击力为基本攻击值。数值 +1 的话基本伤害 +2,另外的补正效果为侧面攻击 +2,背后攻击 +6。

"命中率 - 对手的回避 =0"的场合,命中率为 95%,回避力每增加 1,命中率 -5%。

### 简易流程

游戏的剧情很简单,某次打扫图书馆的时候发现了一本魔法书,结果全班集体得上失眠症。之后是一个接一个类似童话故事的梦境,每个梦开始之前要在提供选择的几位角色里选出这次故事的女主角,之后展开一场颠覆童话的战斗。

## 第一物语:シンデレラ(灰姑娘)




### 第一战

**胜利条件**:敌全灭

**失败条件**:我方全灭

**我方**:相坂、神乐坂、朝仓、早乙女、Zazie





敌人看着很多,但没难度,标准的系统熟悉战。唯一要注意的就是睡眠度,像神乐坂和朝仓这样的绝对不能被围,否则一回合可能就消失了。

### 第二战

**胜利条件**:敌全灭

**失败条件**:女主角和王子被打倒

**我方**:相坂、神乐坂、朝仓、早乙女、Zazie、龙宫





敌人比上次多了,不过还是没难度,我方的龙宫真名实力超强,尽量以她为主力。

## 第二物语:赤ずきん(小红帽)





### 第一战

**胜利条件**:15 回合内抓到狼

**失败条件**:15 回合内没抓到狼

**我方**:主角、早乙女、相坂、朝仓、龙宫



敌人多,路也不好走,看起来很难的一关。其实很简单,任意一个人走到狼旁边就可以了。所以除了挡道

的敌人外其它可以完全无视。可以考虑用ネギ的魔法给龙宫换泳装，一路杀过去。

### 第二战



**胜利条件：**打倒 BOSS

**失败条件：**我方全灭

**我方：**长濑、风香、史伽、春日、春奈、龙宫、朝仓、相坂

敌人有增援，建议让所有人应援龙宫，然后她沿中间的小道一路打下去，最后用固有技攻击 BOSS，很快就可以解决战斗。

## 第三物语：いばら姫（睡美人）






### 第一战



**胜利条件：**15 内主角到指定的床边

**失败条件：**15 回合内没完成任务

**我方：**主角、Zazie、明石、风香、史伽

和上次战斗类似，尽量无视敌人让主角走到床边，利用ネギ的魔法换上泳装从中央突破比较快。敌方会有增援，很麻烦，可以用双胞胎应援，在一回合把挡路的干掉。

### 第二战西

**胜利条件：**15 回合内主角到达指定脱出地点

**失败条件：**15 回合内没完成任务

**我方：**大河内、风香、史伽、长濑、四叶、明石、Zazie、和香

敌人会有增援，主角有两条道可以选，走哪条其实都一样，关键是清除了挡道者后，让青鸟给公主堵住路口，这样敌人就过不来了。另外，因为队伍中有人有回复的能力，所以可以把ネギ的魔法用在别的方面。

### 第二战东



个人感觉比另一条路线简单，主角换上泳装后一直贴着墙走，基本没遭遇到什么抵抗就能够轻松到达，其它人把正面的敌人清理完就什么都不用做了。

## 第四物语：西游记

### 第一战



**胜利条件：**收集到三种食材

**失败条件：**主角撤退

**我方：**师徒五人，佐佐木

敌人非常少，其实这关可以完全无视敌人专心打宝箱，凑齐三种东西就胜利了。注意箱子只可以使用普通攻击来攻击。

### 第二战

**胜利条件：**敌全灭

**失败条件：**主角撤退

**我方：**师徒五人、金角、佐佐木、四叶

目前为止最难的一关，初期敌人就不少，后期还会有大量增援，重点是要时刻注意睡眠度，尽量不要被围攻。ネギ主要是使用催眠之雾，HP 的回复可以交给别人。

## 第五物语：かぐや姫（竹取物语）

### 第一战

**胜利条件：**敌全灭

**失败条件：**我方全灭

**我方：**近卫、刹那、裕奈、大河内、和香、明石、佐佐木

敌方增援很多，推荐ネギ给刹那加防御，让她一个人去清掉下方，其余的人在上方慢慢来。

### 第二战

**胜利条件：**消灭 BOSS

**失败条件：**我方全灭

**我方：**近卫、超、叶加濑、大河内、和香、刹那、明石、佐佐木

打倒 BOSS 就行，不需要管其他，让刹那换上泳装渡河（BOSS 门前右边的那个黄格可以换泳装），然后集体应援，可以做到一击必杀。或者可以利用超的瞬间移动技能来渡河，再使用同样的方法。

## 第六物语：白雪姬（白雪公主）

### 第一战

选择无影响



**胜利条件：**15 回合内主角到达脱出点

**失败条件：**任务未完成

**我方：**白雪公主、小矮人、超、那波、叶加濑、村上、早乙女、Zazie

非常简单的一关，先把起点处和水面上的敌人全解决，然后主角一个人贴边往指定地点走就行，根本不会引起敌人注意（可以用ネギ的魔法把最近敌人的行动封住）。

### 第二战

**胜利条件：**干掉四个角落的四面镜子

**失败条件：**全员败北

**我方：**白雪公主、小矮人、王子、超、那波、叶加濑、村上、早乙女、Zazie

第一部分利用超的瞬间移动直接渡河，其它的慢慢靠ネギ的魔法和战场上的黄格子换装。敌人增援很少，可以慢慢来。干掉四个镜子后进入第二部分，只要打倒 BOSS 就过关，集中应援离 BOSS 最近的人吧。

## 第七物语：人鱼姬（美人鱼）

### 第一战

**胜利条件：**干掉分散四周的 12 个道具

**失败条件：**全员败北

**我方：**人鱼、王子、长谷川、刹那、近卫、雪广

先把魔女干掉，然后就去地图四周攻击那 12 个道具。敌人的增援很少，而且我方战力强大，除了有点费时间外其它没什么好说的。

### 第二战

**胜利条件：**敌全灭

**失败条件：**人鱼、王子、司祭败北

**我方：**人鱼、王子、魔女、司祭、长谷川、刹那、近卫、雪广

虽然是二连战，但是我方战斗力很强，即使第二场敌人看起来不少也几个回合就没了。可以尽量在第一战里帮大家都换上泳装，不过影响不大。个人就一个没换过的，小心点就可以了。

## 第八物语：ネギの结婚

### 第一战

**胜利条件：**任意一人到达花祭坛

**失败条件：**全员败退

**我方：**自选 8 人

看起来不难，只要专心让你的目标走过去就行了，但是有一点必须要注意。此处的道路非常狭窄，而且这个游戏的攻击范围判定比较烂，所以千万别带无法近距离攻击的武器，除非你有攻击类固有技，否则你就等着被卡死在那吧。

### 第二战

**胜利条件：**大 BOSS 消灭

**失败条件：**全员败退

**我方：**自选 8 人（女主角战斗不能）

虽然是最后一关但是没难度，用最强的人渡河然后直接突击 BOSS 就解决了，要注意 BOSS 回避率很高，用固有技或必杀技打比较好。

### 选择大 BOSS

**胜利条件：**大 BOSS 消灭

**失败条件：**全员败退

**我方：**自选 8 人

个人感觉比选女主角要简单，我方所有人处于战斗状态，战场上也没有水档路，一路打上去把 BOSS 干掉就解决，只是选这条路线好像没 CG。

### 隐藏要素

一周目通关后会多出一个 FREE MODE，自由选择 8 人战斗，共 5 战。

用一周目存档进行二周目，全部武器，道具保留。

如果有《魔法老师 课外授业》的存档的话，在战斗开始画面按住 SELECT 选开始，全员泳装。（战斗方便多了）

**隐藏人物：**

**高音：**最初的 FREE MODE 选人时，按住 L2，然后按顺序输入↑↓△×←○→□，特殊音效后人物出现。

**佐仓爱衣：**FREE MODE 一周目通关后选择可能。

羽刹那：FREE MODE 一周目通关后使用可能，在选刹那的时候按住 SELECT。

**成人版エヴァ：**FREE MODE 四周目通关后使用可能，在选エヴァ的时候按住 SELECT。

### 特典，声优访谈

**1：故事模式一周目**

佐藤　利奈（ネギ）

桑谷　夏子（绫濑　夕映）

神田　朱未（神乐坂　明日菜）

**2：故事模式二周目**

板东　爱（春日　美空）

Hazuki（古　菲）

野中　来（近卫　木乃香）

**3：故事模式三周目**

小林　ゆう（樱关　刹那）

高本　めぐみ（超　铃音）

白石　凉子（长濑　枫）

**4：FREE MODE 一周目**

门胁　舞（叶加濑　聪美）

志村　由美（长谷川　千雨）

能登　麻美子（宫崎　のどか）

**5：FREE MODE 二周目**

井ノ上　ナオミ（四叶　五月）

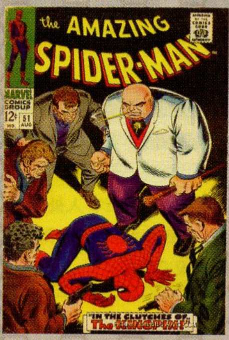
佐藤　利奈（ネギ）

神田　朱未（神乐坂　明日菜）




**游戏名称:蜘蛛侠 3**
**代理发行:Activision**
**游戏类型:ACT**
**对应主机:XBOX360**
**发行日期:2007 年 05 月 04 日**

## 蜘蛛侠小资料







蜘蛛侠的创始人斯坦·李竟然是通过墙上爬着的苍蝇得到了灵感,幸亏他选择蜘蛛,不然现在电影中的英雄就是一只嗡嗡乱飞的半人形生物了。1962 年 8 月奇迹公司简单介绍了斯坦·李的蜘蛛侠,随后的几年内这个新生漫画英雄的很快就受到了读者们的强烈关注和喜爱。紧接着 1967 年 9 月 9 日,美国 ABC 电视网播出了 42 集蜘蛛侠的动画片,随后还出现了真人演出的电视《超级蜘蛛故事》, 这段时间真人版的连续剧远没有动画片那么火热,但此时这个新英雄已经深入人心。

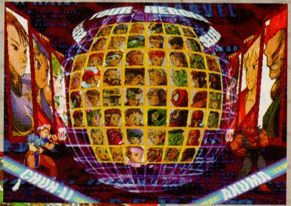







▲这是参战人数更恐怖的同人制作的格斗游戏,当然其中也有蝙蝠侠的身影。

游戏方面、1978 年 3 月,一种以蜘蛛侠为背景的弹子机曾经在美国的乡村酒吧里昙花一现,不过现在已经无从考证。1982 年在古董游戏机 Atari2600 上推出了一款名为蜘蛛侠的游戏,这也是第一款蜘蛛侠相关的电视游戏。PS 时代蜘蛛侠多次出现在 CAPCOM 的格斗游戏中,例如《超级英雄 VSCAPCOM》。



漫画方面,电影中熟悉的彼得·帕克直到 1976 年才开始连载,到了 2007 年众多的衍生物,例如《神奇的蜘蛛女》、"蜘蛛侠爱玛丽·珍"和"终极蜘蛛侠"等等。电影版的蜘蛛侠是漫画英雄改编作品最受欢迎的系列之一,如今也是票房最有保证的系列之一。

## 序章

**"蜘蛛侠 3 就要首映了! 去看不?"**

DRAGON 在 5.1 前发出了号召,编辑部若干人举手同意应声附和。



5.1 日这个劳动节长假的第一天,也是《蜘蛛侠 3》全球首映的日子, 游戏日的小编们不管是不是美国动漫英雄的 FANS 都打算去跟风一把。谁让这是大片呢? 凌晨 12:00 来到成都电影院的观众还真是不少,本以为首映式会要要什么新的花样,可除了几台摄像机和一个蜘蛛侠的 COS 啥都没有……(这个蜘蛛侠趴在墙壁的姿势极其猥琐,因此略过)

首先就梵天本人来说, 对美国漫画英雄那是相当的了解,从《超人》到《绿巨人》、从《X 战警》到《蜘蛛侠》没有一个了解的清楚的。哦、不!! 没有一个不了解的。

DARGON:"来人啊,把他那电脑上的百度关了。我来问他几个漫画英雄的问题。"

梵天:"那我用 GOOGLE……"啪的一声,电脑的显示器被人拔掉了插头。



DARGON:"你到是说说第一个美国漫画英雄是谁呢?"

"擎天柱大哥!"这我连想都没想。

"……你这个非伪……变形金刚不是英雄!"fei 指着我的鼻子说。

"那就是黑猫警长!"

"我问你美国的,不懂就别转移话题……关门,无责任的鞭打!"DRAGON 嘴里喷出了怒火。

"是格德……密斯……(注 1)"我忍着痛苦从牙缝里挤出这个名字。当是然也因为这个让 DRAGON 头晕招致了对我的更惨无人道的痛打。

好吧,我承认我对美国动漫知之甚少,就连《蜘蛛侠》的前两部电影也都是直接看着打斗片段。只要记住了"能力越大,责任越大。"这样的名句,假装个一般 fans 就不太容易被揭穿了(当然要除了 DARGON 这条喜欢刨根问底的龙)。

因此, 我丫就是去看热闹的, 以后还可以问别人:"《蜘蛛侠 3》的首映式你看了么?"

"没啊,怎么样?"

"和别的首映式相比一般吧!你看你就不是 fans。"一想到会有这样的场景,脑海中就浮现出两个字——真帅,下边就是小编梵天给大家带来的影评。



## 电影小资料



蜘蛛侠 1 的海报



蜘蛛侠 1 中的浪漫情节




▲蜘蛛侠 2 的海报

蜘蛛侠 2 里边强大的对手章鱼博士





中文片名:蜘蛛侠 3
英文片名:Spider-Man 3
导演:山姆·雷米
片长:156 分钟
主演:托比·马奎尔、科尔斯腾·邓斯特、詹姆斯·弗朗哥、托马斯·海登·邱奇
出品:哥伦比亚电影公司
级别:R 级
类型:动作 / 冒险 / 科幻 / 惊悚
上映日期:2007 年 5 月 2 日

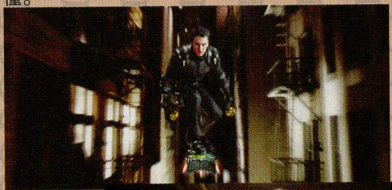
## 3 邪眼看蜘蛛

小注:(严重剧透)

梵天不是什么专家,也不善于写什么影评,下文就是本人胡乱写下对电影的感受,希望各位不要太计较。




要说 156 分钟的电影给我留下了什么印象(其实我们看的版本还要短些,才两个小时多一点点)?那就是拖沓的情节和缓慢的节奏,以及众多无厘头的剧情设定,繁多的人物角色关系,以及出彩的小细节。导演山姆·雷米为了让没有看过《蜘蛛侠》前两部的观众也能看的懂,之前做了一些铺垫,加上没有《黑客帝国》系列那种复杂的世界观,即便是像梵天这样的非伪 fans 依然可以看的懂。





电影中的特效场面不会让大家失望,沙人变异的 CG、蜘蛛侠和哈利的空中较量以及最终和沙人和毒液的战斗都有好莱坞大片的应有的视觉冲击,可这种视觉冲击不可能保证充满 2 个多小时的片长。这样错综复杂的人物关系,和彼得·帕克同外星生物的对抗的过程成为了穿插在紧张打斗情节的之间内容,令人遗憾的是,这些内容不但没有起到调节的作用,反倒拖慢了整部片子的节奏,彼得·帕克和玛丽·珍的感情危机真是绵长到死啊,以致中途有不少观众都趁小两口闹情绪的时候去 WC。

### 邪恶的蜘蛛侠——彼得·帕克



蜘蛛侠在第三部中的英雄地位已经无法撼动,民众的崇拜以及内心极度自我膨胀使得这个一直是邻家好男孩儿的他遭到了外星生物的侵袭。到餐厅刺激玛丽·珍的造型加上一个小胡子简直就是少年版的希特勒,极其阴险的欺骗自己的好友哈利,被哈利戏耍之后就在人家脸上画花,最后打不过沙人和毒液就再来找哈利帮忙,然后把所有的罪过都推到了外星那个寄生生物的头上。



▲这么阴险的人站在美国国旗的前边怎么一下子又变回了代表正义的英雄了。

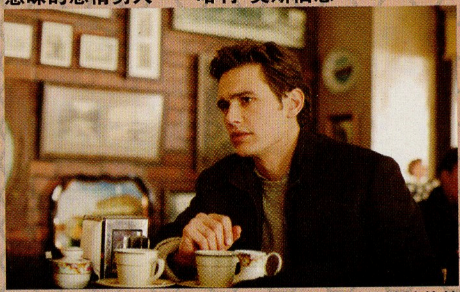
### 悲惨的女主角——玛丽·珍



▲这个是用软件优化过的,真人比这差多了。

老实说,克里斯滕 – 邓斯特算不上什么美女,和这个外表偏嫩且有点木讷的蜘蛛侠——托比·马奎尔到还算相称(蜘蛛侠其实都是年过 30 的大叔了)。她第二集结尾的幸福恋爱生活没多久,就出现了感情危机,遭到男友的冷淡对待后就去找哈利谈心,反到成为哈利报仇的工具。和《超级玛丽奥》中万年被劫持的公主一样,最后又成了毒液蜘蛛网上为蜘蛛侠设计的诱饵,她最大的作用是填补了 2 个小时片长的空白时间。

### 愚昧的悲情男人——哈利·奥斯伯恩



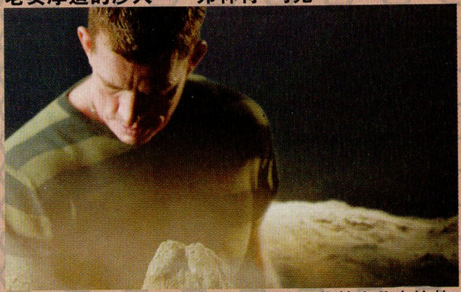
哈利要比主角帅的多,也或许是帕克过份嫉妒他的原因,到了第三部的时候哈利被帕克彻彻底底的戏弄了一番。先是在蜘蛛侠街头鏖战之后被打成失忆,然后把帕克当误当成好友。幸亏中途父亲绿魔灵魂附体让哈利清醒,才开始了一场复仇行动。偶要声明,这是男人应该做的,自己喜欢的女人被"杀父仇人"抢走了,不报复他还算个男人么?



正是蜘蛛侠的这一击使得哈利的脸挂了彩

这之前的一切都很正常,都可以理解,可哈利在被黑色的蜘蛛侠毁容后(再次证明了帕克是嫉妒他太帅),竟然被管家的一句话所感动,并产生了我误会了帕克的觉悟。我靠,就算杀父仇人不是蜘蛛侠,这变化的也太快了,难道忘记了你脸上的疤痕么。还有那个管家,你丫怎么不早说,非要等到你家少爷被毁容而要报复的时候才说出真相么,看了这么多年的戏,这老头实在是太坏了。至于哈利最后的结尾只能证明一点,和主角抢女人是没有好下场的,即使主角这部没有干掉你,也不能保证你能活到下一部。

### 老实厚道的沙人——弗林特·马克



我只能说沙人你是个好人,你为了你的女儿去抢劫,你是没有选择的。至于中途误杀帕克的伯父也不是你的错,即便你一脸好人相还是要被高能物理试验改变了你的身体构造,变成了"我爱罗",甚至连招数都和我爱罗一样,即便是沙子的天敌——水,都不能至于你死地,拥有

不死之身的你最后还请求帕克的原谅。

“帕克，请原谅我！”

“好的！”帕克就这么原谅沙人了，没有啥原因，因为你是个好人。

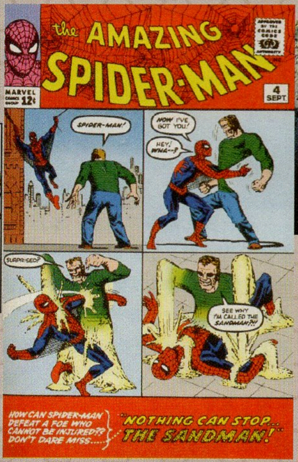


沙爆送葬




▲连必杀技都和我爱罗一样，无语中……






漫画中沙人的形象

## 小人物毒液——艾迪·布洛克



典型的小人，说实话这种人在社会上也不是少数，也就是稍微自大些、虚伪些、不择手段些。这种不算太坏的人结果被彼得·帕克彻底的推入谷底，连温饱都不能解决。此时不起来反抗更待何时？黑色外星蜘蛛是他的契机，要是我，也会向蜘蛛侠复仇的。但是蜘蛛侠还是要给小孩子讲道理的，坏人必须死，所以毒液死了。真是太冷了……



漫画中毒液的形象

## 真正意义的最佳演员《号角日报》的老大——乔纳·詹姆斯

好莱坞商业片单有紧张刺激的打斗和绵长浪漫的爱情往往是不够的，更何况是一个三角关系如此复杂的一部电影，轻松搞笑的幽默情节成电影中最大的亮点，从电影放映的第一分钟开始我就期待着他的出现。他的两次（吃药和买小女孩相机的两段）表演是电影院中观众笑声最多的两次，如果没有了詹姆斯，《蜘蛛侠3》就完了。

同时获得该提名的有：法国人餐厅的服务员，还有蜘蛛侠家里的那扇每次都不好开的门。

## 《蜘蛛侠3》只是个商业片呀！




既要交待每个人物的性格特征，又要表达人文思想，还要让它成为成功的商业作品。导演山姆·雷米被赋予了太多的任务，这也让他忘记了前两部蜘蛛侠成功的要素和自己创作灵感的源泉。好吧，有人会说这只是个商业片，中间这样那样的瑕疵是很正常的事啊。是啊，蜘蛛侠3也就是个商业片，可贱格教教主也是给了钱的，不喜欢就是不喜欢嘛。

截止截稿日，蜘蛛侠的首映式已经连续打破全球各大上映影院的首映票房记录狂收5900万，种种迹象表明，即便有梵天这样不入流的评价，观众们还是很买蜘蛛侠的帐的。至于像梵天这样的非伪看客也只能YY而已，而且不是有影片差的票房反到好的铁则么？所以读者大人，不管你看过没看过蜘蛛侠3，在阅读攻略之余有兴看过这篇歪文权当娱乐好了。

“文章我写完了，我说DRAGON，电影票什么时候给报销呀？”

“靠，你的电影票还是我出的钱，现在还敢向我要钱报销！”

“你不知道，权力越大，责任就越大么？”

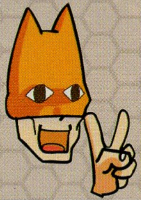
“你丫给我去堵抽水马桶吧！”编辑部DRAGON愤怒的火焰窜出了房间，一个带着帽子的魔法师（也就是本教主）喊着“蜘蛛侠救我”后逃出了编辑部……

**注1：上期游戏日94页才语游言中提到过的一个角色，实际上这个“迷一样”的名字就是《恐龙特辑克赛号》反派角色。至于为什么让DARGON这个老家伙头痛，读者大大们看上期就知道了。**



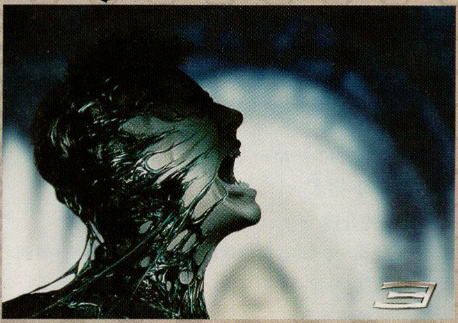
## DRAGON的观后感

蜘蛛侠3，虽然在全球各地都打破了各种记录，首周北美票房1.5亿，海外全球首周票房2.27亿，破加勒比2的首映周票房记录，破加勒比2首映日票房记录，破北美公映电影单馆平均收入记录，破达芬奇密码的海外首周记录，还顺手做掉了：中国香港、韩国、法国巴黎、意大利等等地区的记录。这次蜘蛛大有横扫全球的气势！但作为看过首映的游戏日编辑们，我们对本剧的评价绝对的——系列最差！帕克的叔叔说过一句名言：能力越大，责任越大。但本片给我们的感觉就是：希望越大，失望越大。整部电影剧情节奏一塌糊涂，好像导演根本不是执导过前两部的人，很多浪费时间的桥段大肆出现，如果没有导演一贯擅长的小幽默调剂一下，那么可能我们都不能坐在那里看完影片！当然，北美的媒体也是抨击论调占绝大多数，看来第二集的一气贯通纯属导演的神来之笔而已。



## 美编饭饭君的观后感

这是一部由多角恋，误解，武打，家庭伦理……（我想想还有什么国产和琼瑶片里的素材）组成的科幻大片，而且男主角很有出演希特勒的潜力哦。










# 蜘蛛侠3主线任务攻略

## 游戏操作

| | | | |
|---|---|---|---|
| ↑ | 向上喷出蛛丝 | RT | 发射蜘蛛丝 |
| ↓ | 使用照相机 | RS | 红外观察模式 |
| X | 轻攻击 | BACK | 进入地图 |
| Y | 重攻击 | START | 进入菜单 |
| LB | 减慢时间 | RB＋A | 必杀技 |
| RB | 必杀技 | LT＋B | 贴墙壁高速奔跑 |
| LT | 加速荡 | | |

## 游戏进行方法

游戏中的进程就是完成各地的主线任务，可以在地图菜单中的 MISSIONS 里找到，选中该任务后按 A 键。回到游戏画面就会有黄色的标志，那就是接任务的位置，任务完成方法将在游戏流程中详细介绍。

## 支线任务

这些任务是不会在地图菜单中出现的，需要到地图的特定位置才能触发，完成方法和主线任务相同。

## 按键系统

BOSS 战中会大量出现的要素，要根据画面提示即时的按键，按键失败就不得不重新来。这不是什么新鲜玩意，本来是可以增加游戏乐趣的，但是这个游戏的按键系统纯粹是用来虐待玩家的。

## 连续技＋战斗心得

蜘蛛侠的大部分攻击都是连续技、基本上是 X、Y、B 键的组合，随着流程的进行还会学到一些新的连续技。初期杂兵战比较实用的是空中连续技，中后期蜘蛛侠换成黑衣时 X、X、X、Y 的直冲拳有范围吹飞的效果，十分推荐。

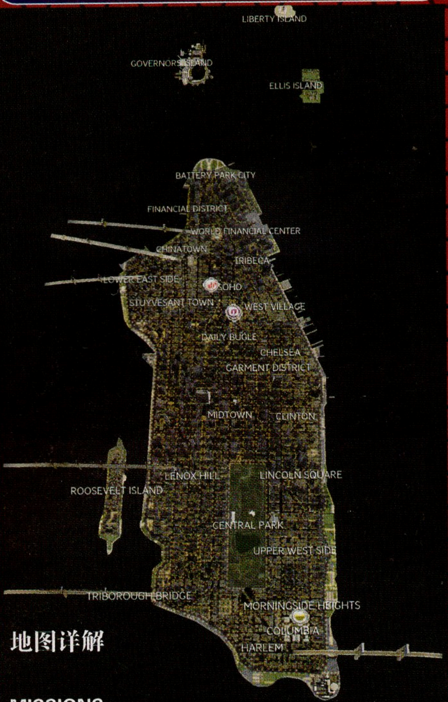
## 时间减慢模式

按 LB 发动，当蓝色槽变成 0 时候，时间恢复，该状态下会自动躲避敌人的攻击，而且还有 X 键的反击提示，以后的战斗都要频繁依赖这个模式。

## 红外观察模式

按 RS 后可以观察透视目标，在大地图中可以看到对面建筑物后的混混和目标，在各种关卡任务的场景中可以看到关键道具以及出口的提示，不知道该去哪里的时候就按 RS 键吧。

## 大地图一览




### 地图详解

**MISSIONS**

主线的任务，没有先后的顺序，到达任务地点后按×键调查图标后就能触发。

**ACTIVITIES**

各种挑战游戏，例如高空钻圈，在限定时间内击倒一定数量的混混，每个地点的任务都不一样，这些附属任务和一些成就有关。

**GRIME FIGHTING**

打击犯罪活动，在地图上黄色和红色的区域会随机出现一些混混和变异人，干掉它们就能降低犯罪率、替天行道。平时注意观察画面右下方的小地图，一旦有黄色的圆点就去顺便到那里清理混混吧。

### 地图操作

| | |
|---|---|
| ↑↓ | 切换项目 |
| LB、RB | 切换任务地点 |
| A | 选择 |
| B | 放大 |
| Y | 缩小 |
| LS | 移动光标 |
| RS | 更改视角 |
| BACK | 退出 |



## 流程攻略

★任务的顺序不是固定的，读者的流程顺序不必按着本攻略进行，只要根据任务名称查看攻略即可。

出来要先适应下摇晃的视角，在玩家没有掌握的各种技能之前这些反面小杂兵是不会放弃，开始就拿它们练手。那么教学课程现在开始。




第一波：用 X、Y 的轻重攻击即可。




**第二波：**看见画面左上方的蓝色槽了么？如果蓝色槽不空的时候（放心吧，这个蓝色槽会自动恢复的），按下 LB 就可以进入慢动作模式，此时可以自动闪避敌人的攻击，整个一个黑客帝国版的蜘蛛侠。

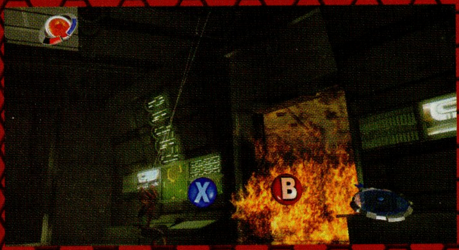
**第三波：**进入慢动作模式在敌人攻击的瞬间会有×键提示，此时按×就能反击。然后用两段攻击干掉两个杂兵。

**第四波：**当蜘蛛标识满红时，就可以按住 LB+×就能出个必杀技，但威力和效果就太一般了。

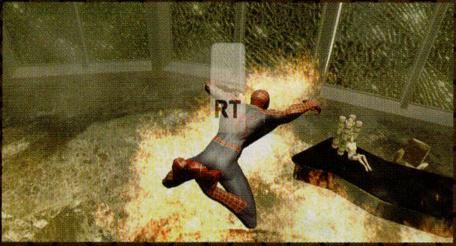
出门按 A 可以跳到上边，他是蜘蛛侠，跳这么高不要太惊讶。出门还需要用那个既不华丽也不实用的必杀技干掉敌人，你不用这帮杂兵都不好意思让你走。




干掉它们后按下 RS 右摇杆即进入红外线观察模式，看到对面的杂兵把墙壁炸开后，到墙壁旁按住 B 爬到屋顶，随后找到两个炸弹，按住 B 键就能封住炸弹。



在着火的通道处按住 LT 键加速跑到尽头，进入房间后按 RS，到有黄色提示标识的地方按×＋B 键灭火，二段跳到对面，再按住 A 键跳到二层，用 X、Y、B 键盘的组合技解决这里的杂兵。



画面的提示时间相当短，两次按键后，蜘蛛侠会跳到空中，此时要按 RT 键救下人质，真正变态的按键都在游戏后期。



空中按住 RT 就可以在曼哈顿玩荡秋千了，放开 RT 蜘蛛线就会松开，在空中飘的时候再按 RT 就能再次放线，这就不用我解释运作原理了吧。下边来介绍一下空中加速，在空中向上荡的过程中按住 LT 即可，按的时间越长荡的越高。画面中的黄色标识就是目的地，上边的数字表示现在离主角的距离，尽可能快的荡到那里就是胜利。

**◆随后整个城市向蜘蛛侠开放，按 BACK 键可以观看城市地图。开始不要被复杂的地图吓倒了，这绝对不像 GTA 那样，只有少数几个地方需要你去。**

### MISSION MARY JANE THRILL
**任务难度 ★★**

蜘蛛侠的女朋友想找她的男朋友解解闷，想在城市中逛逛街，真是能力越大，责任就越大。先到玛丽·珍的所在地，按×键背起她，然后向黄色目标地荡过去，中途会有红心，尽量拿红心，由于有时间限制，还是在保证速度的情况下再收集红心。

### MISSION APOCALYPSE-PART
**任务难度 ★★★**

码头拯救人质，一边要解决的小混混，一边还要到起重机旁按 X 键放置人质掉下去，多发动慢动作模式，尽量在操作台附近旁找机会按 X 键，干掉所有的混混后连续按键把人质拉回来即可。

### MISSION LIZARD-PART 1
**任务难度 ★★★★**

报社老板要求有新的照片，到热狗摊子对着“HOT DOGS”的车子照照片，随后在广场看到变异人，对着他来张照片。然后再回到报社老板不是很满意，再次来到变异人的广场发现他已经不见踪影，按 RS 进入红外观察模式就能看到他的身影和他留下的脚印，翻过栅栏，不要靠的太近，否则他会逃跑，对着他照张照片。

随后根据画面到达新的地点，来到这里后要先干掉几个混混，在指定位置会看到有好多脚印印记，其中只有一条到墙壁的脚印是正确的方向。最后到热狗摊会再次看到他，不要太靠近，这次的任务不是杀怪物，在远处照个相后回到报社交差即可。

### MISSION ARSENIC CANDY
**任务难度 ★★★☆**



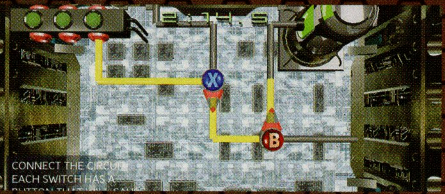
一群丑女暴动，蜘蛛侠这样的英雄才不会管混混是男是女，一律抹杀。而且这些丑女以后还会一直骚扰城市，这次在大庭广众下玩 SM，这还了得，再说蕾丝这样的萌物怎能穿在这么丑的女人身上，必须要替天行道。先干掉商店内的几个女混混，然后到下一个地点，这里有三个人质，混混数量比较多，推荐实用空中的连续技，干掉头目后当灯撞过来时按 X 键，连打几次击碎灯台后任务完成。

### MISSION DEWOLEFE-PART 1
**任务难度 ★★★**

任务开始后就要快速跟住车辆，直到仓库的地方，在一层是没有好的照相位置的，爬到屋顶，从上边向下照相。随后一直跟着逃跑的汽车，到车顶干掉车内的两个歹徒，要按 X、B 键把最后一个歹徒从车里拽出来，最后回去交差，本关的速度很重要。

### MISSION MAD BOMBER-PART 2
**任务难度 ★★★★**

从报社出来，进入地铁入口。一直向下走，顺着地铁向深处走，中途看到敌人后从被破坏的墙壁口进入，干掉几个杂兵，随后调查桌子上的图纸，这时会有炸弹爆炸，在两根柱子上封住上边的炸弹，速度要快，从墙壁口钻出继续沿着地铁走。



搬动开关进入地下入口找到炸弹，转动 RS 打开炸弹，按图示解开炸弹，然后到下一个炸弹地点，这里的开关比较隐蔽，需要发动红外观察模式，打开铁道旁的栅栏，转动开关，到水池中找到炸弹，根据画面提示解开第二个炸弹。

继续沿着地铁前进，到第三个炸弹处，先解决这里的杂兵，然后搬动几个开关，把火车移走后就可以去拆炸弹了，只要当黄点到最上边按键即可。拆开炸弹后车厢失去控制，这段要根据画面提示按键，速度非常快考验玩家的判断力的时候到了。

### MISSION DAILY BUGLE 1
**任务难度 ★★**

到两个警察处给他们照相，随后连续到指定地点照相，全部照完后会有小混混开车冲过来捣乱，干掉他们后回到报社完成任务。

### MISSION DAILY BUGLE 2
**任务难度 ★★☆**

先给几个妖女照相，照出三个指定相片，一般都是在她们走台步和摆姿势照。她们暴乱后进行将其全灭后任务完成。

### MISSION ARSENIC CANDY PART 2
**任务难度 ★★★**



妖女们继续暴乱，干掉拿大锤子的妖女后，冲进工厂干掉所有的女混混，出门后上桥跟住直升飞机，在直升飞机降落处再次和锤子女单挑。胜利后到满是爆竹的仓库内救两个人，第一个人质在岩石挡住的房间内，需要按 X＋B 抬起石块，把女的救出去后可以看到警察猥亵病人的动作。再次冲进火海拯救第二个人，同样需要按 X＋B 抬起石块，此时房间的大门被封住，需要带着跳到二层，位置有些隐蔽，在二层找到坍塌的屋顶，跳出去完成任务。

### MISSION DRAGON TAIL- PART 1
**任务难度 ★★★**

本任务难到不难，就是有点恶心，开始先干掉银行里的两个小混混，然后按 X＋B 打开银行的门（果然英雄抢银行最为方便）。冲进去解开炸弹，谜题都不难，一个是根据画面提示按键，一个是调整电线的输出方向，B 控制防线，按 A 改变电流入口。让人恶心的搬炸弹任务开始了，搬炸弹的时候不能移动的太快，当画面右下的槽要满时就要爆炸，最好的办法是按下左摇杆慢慢前进，在限制时间内将两颗炸弹搬到外边的警车旁即可完成任务。

### MISSION DRAGON TAIL-PART 1
**high speed pursuit**
**任务难度 ★★★**

这个任务可以紧跟着上个任务做，有歹徒抢走兵马俑的车，干掉几个歹徒后的任务就是寻找跟随着兵马俑的痕迹向前走，城市内东西比较多，容易混乱，可以按下右摇杆，这样就容易找到兵马俑了。跟着兵马俑前进可以找到罪魁祸首，击败这几个歹徒后任务完成。

## ISSION APOCALYPSE-PART 2
the bomb shelter

任务难度★★★☆

接到任务后，到地下铁深处，到两个人吵架的地方触发剧情，随后来到低下深处。干掉几个门口的混混，走进地下房间，这里的混混相当的多，多利用闪避，救下三个人质后，开门快速冲到火车道上救下最后的一个人。继续向深处进发击败混混头子任务完成。

## MISSION THE LIZARD-PART 2

任务难度★★★★★

到目前为止，历时最长困难最大的任务，这次要和变异人做个了断了。到任务触发地点按×+B打开铁门，跳到地下后开始战斗，跳到下边，看到变异人抓着人类逃跑，击败这里的杂兵后，向对面荡。这里要根据画面提示按键A、B、A荡到对面。

来到水中都有电的房间，杀死变异人后破坏水池中央的灯架。继续向前荡，这里会遇到强化版的变异人，就是体力高一些。继续向前荡，中途要按键躲避，后边有不少变异生物偷袭，需要发动慢动作才能躲开。到有火桶的房间，一边清除杂兵一边按B键将燃烧桶丢到大型生物上，进入房间内部从房间深处的中间跳到下边去（这个入口比较隐蔽）。

到下边后每解决一个地方的敌人后就按X+B键搬动开关开门，跟着BOSS向前走，破坏木门，身后有大型钻头机跟着，要加速从裂开的石块处荡过去，一旦有失误就要重新来，这里比较考验玩家的空中操作能力。荡到尽头后来到有履带机的房间，站在履带机上等BOSS冲出水面，按A键把他踢到履带机上，三个履带机都破坏后要有一连串的按键提示。




真正的BOSS战开始了，战斗分为两个阶段，第一阶段BOSS会不时双手发光突进攻击，此时BOSS是有无敌时间的，趁他没有发动能力前攻击。打到一定体力后BOSS会一直保持双手发红光的状态，要多按LB键，等他跳跃攻击后有一点破绽可以攻击，被他扑倒好要连打A键不然会损失不少体力。

## MISSION APOCALYPSE-PART 3

任务难度★★★

跟着警察的车走，还好他们的速度不是很快，中途要干掉两个歹徒。继续跟着警车，随后跳上两辆警车追的面包车上，用老办法解决车内的两个混混，冲到码头。开始出现时间倒计时，迅速解决车旁的两个混混，立刻搬下码头的四个开关，立刻赶回车内带走炸弹，这个炸弹不会因为你的速度过快而爆炸，加速跑到码头。码头要进行BOSS战，战斗比较艰苦，先在空中用蜘蛛丝将杂兵抽到空中干掉杂兵，然后和这个拿斧子的单挑，多按LB，寻找破绽，一旦蓝色槽不足就立刻跳跃离开他的攻击范围等蓝色槽回复后在继续战斗。

## MISSION GOBLIN

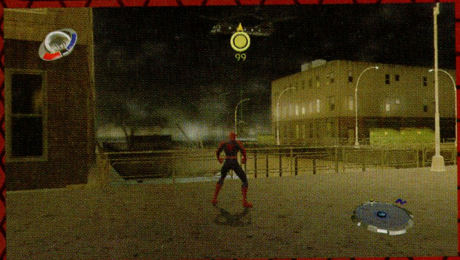
任务难度★★★☆



终于有和电影相关的剧情了，和FF8斯考尔空中和杂兵打斗的地方很相似，哈利头上有拳头标识的时候立刻按LB，根据画面提示移动左摇杆，注意后期需要按两次方向；有按键的时候就抓紧机会攻击。落到地面后就更简单了，先按LB等哈利冲过来后连续按X，不停的按可以打出100以上HIT的连击，最后需要根据画面按键躲过哈利的飞镖。胜利后将哈利带到指定地点任务完成。

## MISSION DAILY BUGLE

任务难度★★☆



▲两张照片的拍摄位置

拍两张直升机和机器人的照片，第一张比较简单在上边的图示位置即可，第二张的拍摄时机比较紧张，照完第一张的时候立刻向那边追过去，随后追到画面位置直接放大焦距照相即可。任务本身不难但速度要快。

## MISSION MARY JANE THRILL

任务难度★★☆

这个烂女人叫着："啊……啊……老公，再高点，再快点……"于是蝙蝠侠就得背着她在楼间穿行以满足她的各种要求，我恨这个女人。

## MISSION DEWOLEFE-PART 2

任务难度★★




接完任务后根据下边的小指标找出秘密会议地点，当蜘蛛侠的标识离右边的标识越近时，说明离目标地越近。找到会议地点后到图示位置牌照后，到下边干掉这些交易的匪徒即可，一旦被发现就要重新开始任务。

## MISSION DRAGON TAIL - PART 2

任务难度★★★☆



到任务触发地，你要保护高台上的老头。有几个混混藏匿的周围的建筑物后地图上不显示其位置，需要荡过去才能找到，直升飞机赶到的时候应立刻回来保护这老头，即便没有赶上也没有关系，因为任务中途失败就会接着直升飞机出现后开始。干掉直升飞机出现的几个杂兵，到飞机的下边跳起来，蜘蛛侠就会自动抢下机关枪，紧接着按几个按键阻止网上的直升飞机下坠到地面即可。

## MISSION MAD BOMBER-PART 3

任务难度★★★

接到任务后先干掉对面两个设置炸弹的杂兵，随后解除炸弹，炸弹方法和前边几个差不多，就是按键让电流流到画面右边的仪器里。来到第二个炸弹的位置，拆完炸弹后按Y键将炸弹踢到海里，如果踢到城市内就算任务失败。跟着画面提示的黄色标识，找到设置炸弹的杂兵，接近他们后按B键让他们撞到墙上，最后搞定剩下的炸弹任务完成。

## MISSION SCORPIN-PART 1

任务难度★★★

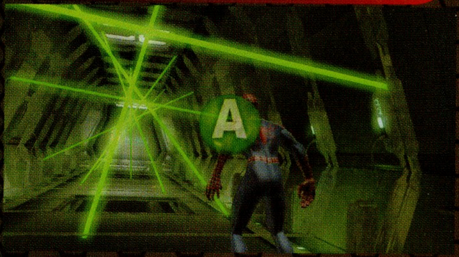
到指定位置，在两个烟囱的地方向下拉左摇杆，蜘蛛侠就会飞到小岛，岛上有不少机器人，多用空中连续技就能搞定它们，全灭杂兵后向地下深处进发，干掉一个有盾的士兵后按 X 键调查开关。到电梯处按 X＋B 拉开电梯，到有电源转动装置的房间，破坏四角的变压器，跳到上边后来到旋转的风扇处，按 LB 发动时间缓慢能力后钻过去，跳到下边的实验室后触发剧情。

来到有蓝色激光器的地方，中间会不断放出机器人，不要和它们纠缠，直接关掉有士兵把守的两个房间内打开开关，根据画面提示躲开致命攻击，然后原路向上返回，先从风扇通道上边的孔走，然后钻过一个快要关闭的门，跳过几个场景，最后撞破玻璃后离开小岛。

## MISSION SCORPION-PART 2

任务难度 ★★★★☆

来到敌人的基地，这里有不少保安比较讨厌，调查机器要玩一个小游戏，杀几波敌人，红色道具可以增加体力，根据画面按键躲过绿色的激光，失败就要重新按插件。随后和钩子男单挑，他尾巴的攻击范围和伤害都不小，蜘蛛侠打他掉的体力也不多，一定要先躲避后再攻击，最后按 A 键躲过他的激光，在空中再按 Y 键摔他，出来按 RS 一直跟着他的行踪，中途会出现两次砸车需要按键躲避的时候，三次按键后一直追他到大桥上。



这个 BOSS 只能用无耻两个字形容，开始的前半段还像模像样的和你打一段，体力减少到一半后就跳到空中向你射击，这个时候除跑什么都不能做，等他下来的时候打他几下他又会跳到上边，真搞不懂这 BOSS 怎么就怎么胆小。打到一定程度后，出现按键体是，这时用他的尾巴破坏桥上两旁的几个电池板，需要打两次，最后的几次需要在极短时间内连续按键，没有什么办法，多试几次吧，毕竟这游戏太依靠按键的反应了。

## MISSION DRAGON TAIL-PART 3

任务难度 ★★★

接到任务后先是干掉几个混混，随后要沿途保护运钞车，干掉几个追运钞车的黑社会份子，到码头干掉旁边几个拿火箭筒的混混后任务完成。

## MISSION MAD BOMBER-PART 4

任务难度 ★★★☆

来到码头的桥梁下干掉几个杂兵，然后解除炸弹，赶到爆炸的工厂内一路杀掉杂兵，三个气阀的开关处先到最右边将阀门扳到左边，将中间的气阀向左扳，在到左边的气阀向左扳到不能扳动为止，到中间的气阀向左扳就能完成谜题，然后一路杀敌，按 X＋B 搬动铁板后进入有毒气罐的房间，干掉小 BOSS 后进入一个敌人很多的房间，这里的杂兵是出不完的，要立刻攻击用绳子吊着的罐子。破坏罐子后从刚才 BOSS 逃跑的地方跑出去，根据画面按键后逃离工厂。

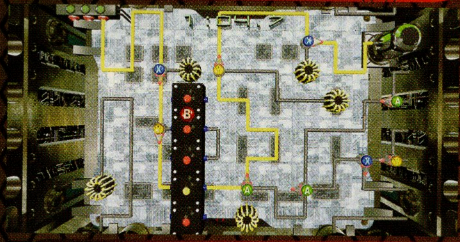
## MISSION DEWOLFE-PART 3

任务难度 ★★★

接完任务后，赶到码头，到码头的侧面给四个持枪的歹徒照相，然后等着 DEWOLFE 到来，当她受伤后到下边干掉这些歹徒。跳到车上，按 A、B、Y 救下 DEWOLFE 任务完成。

## MISSION CARLYLE-PART 5

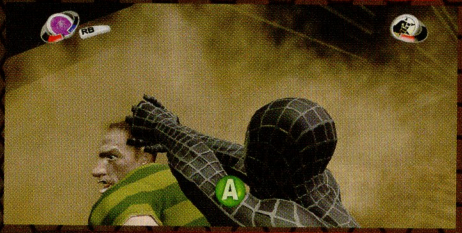
任务难度 ★★★★



开始要连续的拆炸弹，中途还有几个按键提示。图示的这个炸弹比较讨厌，中途需要更改按键否则就要重来，拆完所有的炸弹后，到空中追直升飞机，中途救下报社老板。到屋顶和直升飞机单挑，打直升飞机的时候只要等它发射导弹的时候发动慢动作然后按 X 把导弹踢回去即可，其它攻击都比较好躲避，击坠直升飞机后任务完成。

## MISSION SANDMAN

任务难度 ★★★★☆



沙人战的难度不是和它的打斗过程，而是后边快速到无法反应过来的按键，加上在两个桥梁之间穿梭的火车时不时的给你添乱，如果被撞到桥梁下边沙人就会逃跑，真是想尽办法虐待玩家。打法是先在两个铁路中间和沙人战斗，等他体力减少到一定程度后，就有按键提示包括把他踢到下边，将沙人的脸推到车上，中途一旦失败就要重新开始，十分的脱力，只要将沙人踢到下边，再用电影中的桥段放水就能搞定。

## MISSION DRAGON TAIL-PART 4

任务难度 ★★★★☆

接到任务后一路追歹徒的车辆，干掉歹徒后开始追直升飞机（只要一路向楼上爬），来到屋顶的空间点后出现进入大楼进行恶战，先解决屋内的第一批杂兵，除了数量多之外没什么难度。接着出现四个比较强的忍者，建议将他们拉开距离逐一歼灭，推荐实用 X、X、X、Y（直冲直拳十分有效，既有很大的攻击范围，还有高伤害和吹飞效果）连续技。最后就可以和红武士单挑了，好在杂兵战之后会有体力恢复，这个 BOSS 比较好打，连续按几次 RB 发动疯狂模式就能干掉他。

## MISSION THE LIZARD PART 3

任务难度 ★★★★★

到下水和变异人战斗的地方，一直向下跳，一路向前走看到变异人被击飞。一路向上走，中途要根据画面提示按键躲避变异人。到有两个列车的地方，先到左边的列车后边按住 × 键，等它到最右边的时候松手将列出推出去堵住变异人的出口。然后到右边的列车出先搬开很栏，再用同样的方法推开列车。来到下水道有电的地方，爬到开关的正上方才会有画面提示，按↓到下边去打开开关，按键躲避变异人的攻击后来到 BOSS 战。

◆梵天的心理话：BOSS 战既艰苦又漫长，打 BOSS 几百下都不会掉多少血，BOSS 打我几下我就直接 OVER，敌强我弱到了这种地步，我几次都有砸机器的想法！这是游戏中最艰苦的一段，玩家既然都忍到这个时候，再坚持一会儿就能看到太阳了。

## BOSS 战第一战

BOSS 十分的耐打，几个连续技下来几乎不掉血是很正常的情况，普通状态下他会冲过来一刀斩，速度很快但此时按 × 键就能直接将他摔过去。通常情况下要保持时间槽是满值，可以通过不断喷丝拉开距离，时间槽一满就近身格斗。他会分身，建议用 Y 键的范围连续技干掉他的分身。第一阶段会变成老虎，老虎连续冲击伤害不小，唯一的办法是尽量拉开距离。第二阶段他会变成鹰人，他攻击力虽然高，但防御方就比较弱，在空中和地面连续追打，第三阶段，老虎拿刀，这也太没有创意了，说归说，这也是最难的一个间断，但打法和第一阶段差不多，只要注意最后的按键。

## BOSS 战第二战

还是这个老家伙，周围会不断出现杂兵，最好的办法是到没有杂兵出现的平台上。按 RS 就能看到 BOSS 的具体位置，等他冲到平台下时，立刻发动慢动作下平台攻击，然后立刻跳到平台上，如此反复，注意躲避杂兵吐出的水弹。虽然打法很简单但是，这一段需要尽少的犯错误，加上 BOSS 体力减少的速度很低，十分的枯燥。体力不多时有按键提示，全部正确按过后进入下一个阶段。

## BOSS 战第三战

这一战要比前边的简单，BOSS 虽然块头很大，但打起来没有那么困难。开始先拉开距离躲避他的怒吼，接着他会向蜘蛛侠冲过来，直接加速从旁边躲过去即可，最后

他会在角落施放毒素，拉开距离即可。下边是关键，BOSS 接近时按 B 吐丝，然后立刻连按 X 键，此后按 B 键抓住 BOSS 的尾巴，然后转动左摇杆，只要速度够快再按 B 就能将 BOSS 丢到场地四角的机器上。BOSS 在墙壁乱跑两次就会跳下来，侧躲后攻击，打倒 BOSS 后，再次按键最后 LS 和 RS 一起向下拉就能干掉 BOSS。

### MISSION DAILY BUGLE
任务难度 ★★

任务内容很简单找到几个隐藏的相机，按 RS 键就能看到具体位置，有几个在高楼楼顶。

### MISSION DAILY BUGLE
任务难度 ★★

到岛上先在远处照一张分数超过 250 分的照片，击败这里的歹徒后回去交差。

### MISSION DAILY BUGLE
任务难度 ★★

一直跟着直升飞机，到指定地点给直升飞机上边的人照相，一共照三次，最后等“蜘蛛侠”掉下来的时候直接接住他。

### MISSION ARSENIC CANDY PART 3
任务难度★★★★

到指定地点后看到一个老人被丢到钟楼下，直接荡过去接住他，要多试几次。进入博物馆内，要阻止这些女混混破坏博物馆内的恐龙骨骼，可以发射导弹的只有拿锤子的女人，先冲到对面的房间触发女混混破坏骨骼的剧情，最后慢慢解决下边的女混混，干掉所有的女混混后任务完成。

### MISSSION ARSENIC CANDY PART 4
任务难度★★★★

这关的敌人数量相当的多，剧情过后先解决人质周围的杂兵，随后人质的头上会出现×。到他的身边将他抬到黄色的圆圈处，连续三次，最后将带到最上层，还要抵挡一波杂兵。本关人数之多简直变成了三国无双，最后到下边击败 BOSS 任务完成，一定要做好长期战的准备。

### MISSION DAILY BUGLE
任务难度 ★★

到指定地点照几张飞碟 UFO 的照片，UFO 的移动速度比较快，但还没有快到找不到的地步。照完所有的照片后回到报社交差即可。

### MISSION KINGPIN PART 1
任务难度 ★★★

先到警察局二层和门卫对话，来到审判大厅二层对着三个罪犯头子照相。然后给 KINGPIN 照相，要等他转过身来的时候照相，接下来就一连串的杂兵战，干掉这些杂兵后回报社交差。

### MISSION KINGPIN PART 2
任务难度 ★★★★☆

到 KINGPING 的老巢，和他交手之前要先清掉一些杂兵。和 KINGPING 交手后会发现有肥大身躯的他攻击命中率相当高，正确的打法：先让他攻击然后按 LB 发动时间减缓出现反击，击中他后立刻再发动时间延缓，这样就能躲避他两次攻击并击中一次，等气槽满之后就连点 RB 键进入疯狂形态，基本上打三次连续技后就要立刻逃走。按着上边讲诉的方法打 BOSS 即可。

三个小头目同样可以用疯狂形态解决，向下拉 LS、RS 开门后和 KINGPING 进行最后的较量。方法和前边的打法差不多，最后要连按键将 BOSS 踢出墙外。

### MISSION MJ SCARE RIDE
任务难度 ★★

小两口吵架后，背着女朋友荡到指定地点即可。

### MISSION DR CONNORS PART 1
任务难度 ★★

到 LIZARD 下水道一路前进，保护人质杀掉周围的变异人。搬动井盖跳到下边去，跟着前边的变异人荡到对面，然后找上三瓶药剂后任务完成。

### MISSION DR CONNORS PART 2
任务难度 ★★★★

还是到 LIZARD 的下水道，找到三个仪器，将三瓶药剂放入仪器，然后在限定时间内保护仪器，防止变异人的破坏，其中第三个保护起来有点难度，除了实力之外还需要一定的运气。

### MISSION SCORPION PART 3
任务难度 ★★★★

这关比较长，一直跟着铁钩男前进，到山洞的尽头向上爬继续跟着铁钩男向前走。后边有些门要铁钩男先开门，看见有红外线的地方从墙壁旁向上爬可以爬到上层，进入升降梯继续跟着铁钩男前进，干掉几个杂兵后在有红色标志的门前向上爬，躲过红外线到屋顶后进入大厅进行 BOSS 战。

## BOSS 战

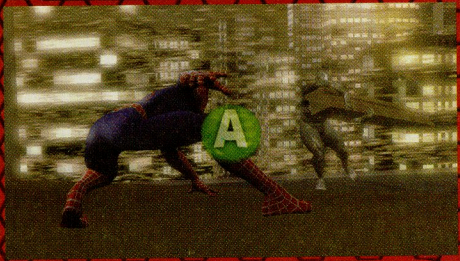
铁钩男这次和蜘蛛侠站在了一起，共同抵抗独角兽。独角兽会拿起支撑柱攻击，他将柱子丢出后就会休息一段时间，如果铁钩男在独角兽身边时就可以发动连携技，此后继续攻击。当四个柱子都消失后，只要跳到高台上，BOSS 会一直在下边跑，他休息的时候就是最好的攻击时机。

### MISSION GRAND FINALE
任务难度 ★★★★☆

沙人和毒液联合起来，到指定位置先和毒液战斗。方法和电影中的一样，先击碎钢管，毒液会短时间内无法移动，此时是绝佳的攻击时机，反复几次后就能击倒毒液。



换成哈利后赶向任务触发地，左摇杆控制转向、上升和下降，RT 为移动。按住 LT＋RT 为加速移动。B 键丢手雷，可以蓄力增加投掷距离，随后是和沙人的决斗，开始向沙人的头部投掷炸弹。随后是一连串的按键，到地面后用水龙头喷沙人的头部，接着按 RB＋Y 或者 RB＋X 侧移并发射炸弹，按 A 更换锁定目标，最好先破坏手，再蓄力向头部丢炸弹，又是一连串的按键击败沙人，随后是速度更快的障碍物，还是要按键躲避。




毒液最后的打法和之前没有什么区别，双方的体力都不多，谁先出手谁胜利，难就难在后边的按键上。实在来不及反应就看下边的心得吧。

## BOSS 通用心得——笔杆子才是王道

一定要准备好纸和笔，自己的记忆力再强还是有限，每次将 BOSS 打到奄奄一息之时，都会因为变态的按键前功尽弃，太让人脱力了，把这些箭头都记下来吧，至少不会在同一个地方犯错误。话说 BOSS 战的这种设定确实不合理到了极点，无数次的反复战斗都是因为这些烦琐的箭头，做游戏不能这么无耻啊！！




# 无双 OROCHI

## 全武将专用道具入手条件订正

## 蜀

**赵云**
**取得关卡**：蜀 7 章江户城之战
**入手条件**：
1、战斗开始后 10 分钟内妲己出现（进入天守最上阶，天守关门后 30 秒即会出现）。
2、赵云击破 100 人（无时间限制）。

**关羽**
**取得关卡**：蜀终章外传三方原之战
**入手条件**：
1、"连合军总攻击开始"事件发生。
2、"夏候敦登场"事件未发生。
3、击破吕布。
4、关羽击破 300 人（无时间限制）。

**张飞**
**取得关卡**：蜀终章外传三方原之战
**入手条件**：
1、击破吕布。
2、"董卓、なりふりかまわず"事件发生。
3、张鲁物资输送未成功。
4、张飞击破 300 人（无时间限制）。

**诸葛亮**
**取得关卡**：蜀终章古志城之战
**入手条件**：
1、开始 15 分钟内用诸葛亮击破吕布、前田庆次、妲己。
2、诸葛亮击破 100 人（无时间限制）。

**刘备**
**取得关卡**：蜀终章古志城之战
**入手条件**：
1、开始后 15 分钟内远吕智出现，且己方全武将生存。
2、刘备击破 150 人（无时间限制）。

**马超**
**取得关卡**：战国 3 章外传
**入手条件**：
1、击破徐晃、郭嘉、徐庶、满宠、乐进、程昱 6 人中的任意 5 人。
2、击破郝昭、赤座直保、平冢为广、笠原政尧、毛利秀元、户田重政。
3、马超击破 300 人（无时间限制）。
4、与陆逊连合。

**黄忠**
**取得关卡**：战国 2 章本能寺之战
**入手条件**：
1、使用黄忠按照董袭、周瑜、孙尚香、妲己的顺序击破 4 人。
2、黄忠击破 300 人（无时间限制）。

**姜维**
**取得关卡**：蜀 3 章外传贱岳之战
**入手条件**：
1、战斗开始后 4 分钟内救出北条军全部武将。
2、战斗开始后 4 分钟内使用姜维击破曹仁。
3、姜维击破 300 人（无时间限制）。

**魏延**
**取得关卡**：蜀 4 章外传赤壁逃亡战
**入手条件**：
1、战斗开始后 2 分钟内破坏所有 10 个特殊宝箱。
2、击破风魔小太郎和宫本武藏。
3、魏延击破 300 人（无时间限制）。

**庞统**
**取得关卡**：魏 5 章小田原城之战
**入手条件**：
1、击破曹操、孙坚、丰臣秀赖（击破第 1 人后 4 分钟内必须击破另外 2 人）。
2、达成上述条件时庞统击破 100 人。

**月英**
**取得关卡**：蜀 3 章成都之战
**入手条件**：
1、击破除开始地点附近 2 名传令兵以外的 8 名传令兵。
2、魏延军武将（魏延、廖化、吴兰、雷铜）未败走。
3、月英击破 300 人（无时间限制）。
4、击破真田幸村。

**关平**
**取得关卡**：战国 5 章外传长筱之战
**入手条件**：
1、战斗开始后 12 分钟内直江骑马军团出现。
2、使用关平击破曹仁、周泰。
3、关平击破 200 人（无时间限制）。

**星彩**
**取得关卡**：蜀 1 章上田城之战
**入手条件**：
1、队伍中 3 名武将不能有赵云。
2、战斗开始后 5 分钟星彩击破 100 人。
3、战斗开始后 5 分钟击破张颌。

# 魏

**夏候敦**
取得关卡：魏 6 章陈仓之战
入手条件：
1、制压敌援军出现据点后 4 分钟内制压城壁的 2 个守备据点。
2、达成上述条件时夏候敦击破 200 人。

**典韦**
取得关卡：魏终章外传合肥新城之战
入手条件：
1、"吕布单骑突击"事件发生后 2 分钟以内使用典韦击破吕布。
2、典韦击破 300 人（无时间限制）。

**许褚**
取得关卡：魏 4 章外传杂贺之战
入手条件：
1、上杉谦信出现后，4 分钟内击破上杉谦信、武田信玄和直江兼续。
2、今川义元出现之前许褚击破 300 人。

**曹操**
取得关卡：魏终章古志城之战
入手条件：
1、战斗开始后 5 分钟内击破伊达政宗和前田庆次。
2、战斗开始后 5 分钟内曹操击破 200 人。

**夏候渊**
取得关卡：魏 6 章外传凉州之战
入手条件：
1、战斗开始后 8 分钟内使用夏候渊击破全部妖术师长和幻影曹丕。
2、战斗开始后 8 分钟内夏候渊击破 100 人。

**张辽**
取得关卡：魏 3 章冀州讨伐战
入手条件：
1、战斗开始后后 3 分钟内击破风魔小太郎、服部半藏和くのいち。
2、张辽击破 300 人（无时间限制）。

**司马懿**
取得关卡：魏 6 章陈仓之战
入手条件：
1、制压城壁的 2 个守备据点后，2 分钟内制压敌援军出现据点。
2、达成上述条件时司马懿击破 200 人。

**徐晃**
取得关卡：魏 1 章杭濑川之战
入手条件：
1、按照许褚→夏候渊→张角的顺序将 3 人击破。
2、徐晃击破 500 人（无时间限制）。

**张颌**
取得关卡：魏 2 章天水之战
入手条件：
1、战斗开始后 9 分钟内击破稻叶一铁、安藤守就、氏家卜全、明智光秀、黄盖、蒲生氏乡。
2、张颌击破 300 人（无时间限制）。

**甄姬**
取得关卡：魏 5 章小田原城之战
入手条件：
1、战斗开始后 10 分钟内击破炮烙落守备兵长，击破水鬼、以津真天、猩猩。
2、战斗开始后 10 分钟内甄姬击破 200 人。

**曹仁**
取得关卡：魏 6 章外传小田原城决战
入手条件：
1、击破孙尚香、稻姬（击破第 1 人后必须在 2 分钟内击破另 1 人）。
2、曹仁击破 300 人（无时间限制）。

**曹丕**
取得关卡：魏 2 章外传
入手条件：
1、战斗开始后 5 分钟内击破真田幸村、孟获、祝融。
2、曹丕击破 400 人（无时间限制）。

**庞德**
取得关卡：蜀 1 章上田城之战
入手条件：
1、队伍中 3 名武将不能有赵云。
2、确保赵云体力在 90% 以上击破张颌。
3、庞德击破 300 人（无时间限制）。

# 吴

**周瑜**
取得关卡：吴 3 章小谷城之战
入手条件：
1、岛津义久、岛津丰久、岛津家久出现后，4 分钟内击破岛津义弘、岛津义久、岛津丰久、岛津家久。
2、达成上述条件时周瑜击破 100 人。

**陆逊**
取得关卡：战国 7 章五丈原之战
入手条件：
1、确保东门和西门己方守备武将无 1 人撤退的情况下达成以下条件。
2、陆逊击破 300 人。
3、击破前田庆次、伊达政宗、岩成友通、中村一荣。

**太史慈**
取得关卡：吴 5 章关原之战
入手条件：
1、战斗开始后后 4 分钟内制压 4 处大筒。
2、击破稻姬（2 次）、大乔和孙尚香。
3、太史慈击破 300 人（无时间限制）。

**孙尚香**
取得关卡：吴 7 章小牧长久手之战
入手条件：
1、朱治、程普、韩当 3 人全灭之前击破张颌、董卓和司马懿。
2、孙尚香击破 300 人（无时间限制）。

**孙坚**
取得关卡：吴终章古志城之战
入手条件：
1、队伍中武将不能有孙策、孙权和孙尚香，且在 3 人全部生存的情况下进入古志城。
2、孙坚击破 300 人（无时间限制）。

**孙权**
取得关卡：吴终章古志城之战
入手条件：
1、制压所有喷火炮。
2、"一骑讨ち"事件发生后，击破吕布。
3、孙权击破 300 人。

**吕蒙**
取得关卡：吴 7 章外传冀州之战
入手条件：
1、战斗开始后 5 分钟内击破本多忠胜。
2、战斗开始后 5 分钟内吕蒙击破 100 人。

**甘宁**
取得关卡：魏 7 章外传南中争霸战
入手条件：
1、阿市生存。
2、击破吕布。
3、敌寝返事件发生成功。
4、甘宁击破 400 人（无时间限制）。

**黄盖**
取得关卡：魏 4 章夷陵之战
入手条件：
1、击破初期配置的夏候敦和夏候渊。
2、黄盖击破 100 人。

**孙策**
取得关卡：吴 4 章大阪城之战
入手条件：
1、救出孙坚后 5 分钟内击破庞德。
2、孙策击破 500 人（无时间限制）。

**大乔**
取得关卡：吴 4 章外传宛城之战
入手条件：
1、今川义元成功脱出时，确保德川家康体力在 50% 以上。
2、大乔击破 300 人（无时间限制）。
3、击破庞德。

### 小乔
**取得关卡**:战国 7 章外传金崎之战
**入手条件**:
1、确保传令兵成功脱出,且在援军到达之前击破张颌。
2、小乔击破 300 人(无时间限制)。

### 周泰
**取得关卡**:吴 7 章小牧长久手之战
**入手条件**:
1、战斗开始后 7 分钟内救出孙坚和孙权,并且进入妲己所在砦中。
2、战斗开始后 7 分钟内周泰击破 200 人。

### 凌统
**取得关卡**:战国 6 章樊城之战
**入手条件**:
1、战斗开始后 5 分钟内使用凌统击破张颌。
2、战斗开始后 5 分钟内凌统击破 100 人。

## 他

### 貂蝉
**取得关卡**:魏 7 章山崎之战
**入手条件**:
1、敌伏兵部队出现后,7 分钟内击破徐荣、华雄、胡车儿、野槌和以津真天。
2、达成上述条件时貂蝉击破 100 人。

### 吕布
**取得关卡**:吴终章外传赤壁之战
**入手条件**:
1、战斗开始后 9 分钟内使用吕布击破 1000 人。

### 董卓
**取得关卡**:战国 3 章九州之战
**入手条件**:
1、按照岛左近→小乔→阿国的顺序将 3 人击破。
2、董卓击破 300 人(无时间限制)。

### 袁绍
**取得关卡**:蜀 7 章外传西凉之战
**入手条件**:
1、董卓出现后 2 分钟内使用袁绍将其击破。
2、袁绍击破 300 人(无时间限制)。

### 张角
**取得关卡**:战国 5 章官渡之战
**入手条件**:
1、战斗开始后 4 分钟内击破貂蝉、金鬼。
2、张角击破 300 人(无时间限制)。

### 孟获
**取得关卡**:蜀 6 章外传手取川之战
**入手条件**:
1、连合军、剑豪众武将全员生存的状态下击破吕布、张颌、稻姬。
2、孟获击破 300 人(无时间限制)。

### 祝融
**取得关卡**:蜀 5 章外传街亭之战
**入手条件**:
1、夹击战术成功之前击破孙尚香。
2、夹击战术成功。
3、祝融击破 300 人(无时间限制)。

### 左慈
**取得关卡**:魏终章古志城之战
**入手条件**:
1、古志城吊桥放下后 4 分以内击破吕布。
2、达成上述条件时左慈击破 300 人。

## 战国一

### 真田幸村
**取得关卡**:蜀 7 章江户城之战
**入手条件**:
1、战斗开始后 8 分钟内击破关羽、张飞。
2、真田幸村击破 300 人(无时间限制)。

### 前田庆次
**取得关卡**:吴 3 章外传建业城之战
**入手条件**:
1、确保吕蒙、太史慈、浓姬 3 人体力在 50%以上,使用前田庆次击破伊达政宗。
2、前田庆次击破 100 人(无时间限制)。

### 织田信长
**取得关卡**:战国 1 章荆州之战
**入手条件**:
1、战斗开始后从西侧道路进入襄阳城。
2、"关平、ピンチ"和"黄忠、ピンチ"两个事件中任意 1 个未发生。
3、"黄忠、反击宣言"事件发生。
4、曹丕出现前织田信长击破 500 人。

### 明智光秀
**取得关卡**:战国 4 章潼关之战
**入手条件**:
1、岛左近未受到伤害的情况下到达脱出地点。
2、明智光秀击破 300 人(无时间限制)。

### 石川五右卫门
**取得关卡**:蜀 2 章长谷堂之战
**入手条件**:
1、战斗开始后 4 分钟内救出月英。
2、击破诸葛亮。
3、石川五右卫门击破 300 人(无时间限制)。

### 上杉谦信
**取得关卡**:战国终章古志城之战
**入手条件**:
1、战斗开始后 8 分钟内制压所有喷火炮。
2、上杉谦信击破 500 人。

### 阿市
**取得关卡**:魏 5 章五关突破战
**入手条件**:
1、战斗开始后 5 分钟内与貂蝉汇合。
2、阿市击破 300 人(无时间限制)。

### 阿国
**取得关卡**:战国 4 章外传汜水关之战
**入手条件**:
1、吕布出现后 1 分 40 秒内将其击破。
2、击破所有输送兵长。
3、达成上述条件时阿国击破 150 人。

### くのいち
**取得关卡**:吴 5 章外传姉川之战
**入手条件**:
1、战斗开始后 2 分钟内击破张颌。
2、大乔亲卫队到达之前击破 100 人。

### 杂贺孙市
**取得关卡**:蜀 4 章南中之战
**入手条件**:
1、战斗开始后 8 分钟内救出阿会喃、董荼那、金环三结。
2、杂贺孙市击破 300 人(无时间限制)。

### 武田信玄
**取得关卡**:战国终章古志城之战
**入手条件**:
1、击破吕布后 2 分钟内击破妲己。
2、武田信玄击破 500 人(无时间限制)。

### 伊达政宗
**取得关卡**:蜀 6 章虎牢关之战
**入手条件**:
1、 战斗开始后 10 分钟内使用伊达政宗击破曹仁、貂蝉、司马昭。
2、使用伊达政宗击破 100 人(无时间限制)。

### 浓姬
**取得关卡**:吴 2 章外传常山之战
**入手条件**:
1、战斗开始后 8 分钟内 3 路兵粮运送成功。
2、战斗开始后 8 分钟内浓姬击破 150 人。

### 服部半藏
**取得关卡**:吴 6 章合肥之战
**入手条件**:
1、"合肥城引诱成功"事件达成。
2、"桥破坏成功"事件达成。
3、与周泰相遇并且发生对话事件。
4、击破前田庆次、甄姬、曹仁、周泰。
5、服部半藏击破 300 人(无时间限制)。

### 森兰丸

**取得关卡**:吴 2 章长坂之战

**入手条件**:

1、战斗开始后 7 分钟内看破陆逊所有计策，且击破除陆逊外的所有敌方武将。

2、森兰丸击破 300 人(无时间限制)。

## 战国二

### 丰臣秀吉

**取得关卡**:战国终章外传白帝城之战

**入手条件**:

1、战斗开始后 4 分钟内击破 100 人，并且进入白帝城击破隐形鬼。

### 今川义元

**取得关卡**:魏 4 章夷陵之战

**入手条件**:

1、庞统开始退入石兵八阵后 3 分钟内将其击破。

2、达成上述条件时今川义元击破 150 人。

### 本多忠胜

**取得关卡**:战国 7 章五丈原之战

**入手条件**:

1、上杉谦信、武田信玄、直江兼续 3 人生存的情况下，击破除妲己以外的敌方武将 29 人。

2、本多忠胜击破 300 人(无时间限制)。

### 稻姬

**取得关卡**:吴 6 章外传大坂湾之战

**入手条件**:

1、击破本庄繁长之前将德川家康、周泰、服部半藏、吕蒙、井伊直政 5 人引导致前田庆次本阵外。

2、稻姬击破 300 人(无时间限制)。

### 德川家康

**取得关卡**:吴 1 章定军山之战

**入手条件**:

1、队伍中 3 名武将不能有孙策。

2、战斗开始后 10 分钟内孙策与森兰丸见面，发生对话事件。

3、战斗开始后 10 分钟内德川家康击破 200 人。

### 石田三成

**取得关卡**:魏 3 章夏口之战

**入手条件**:

1、森兰丸出现后 2 分钟内将其击破。

2、石田三成击破 300 人(无时间限制)。

### 浅井长政

**取得关卡**:魏 7 章山崎之战

**入手条件**:

1、击破诸葛亮、司马懿(击破第 1 人后必须在 1 分 40 秒内将另 1 人击破)。

2、达成上述条件时浅井长政击破 100 人。

### 岛左近

**取得关卡**:吴终章外传赤壁之战

**入手条件**:

1、战斗开始后 15 分钟内击破伊达政宗。

2、战斗开始后 15 分钟内岛左近火计成功。

3、岛左近击破 300 人。

### 岛津义弘

**取得关卡**:蜀 2 章外传南中突破战

**入手条件**:

1、伏兵计策成功后 2 分钟内击破张颌。

2、岛津义弘击破 200 人(无时间限制)。

### 立花暗千代

**取得关卡**:蜀 5 章吴郡之战

**入手条件**:

1、战斗开始后 7 分钟内看破三处伏兵。

2、击破董卓。

3、立花暗千代击破 300 人(无时间限制)。

### 直江兼续

**取得关卡**:战国 5 章官渡之战

**入手条件**:

1、战斗开始后 4 分钟内击破大乔、貂蝉。

2、直江兼续击破 300 人(无时间限制)。

### ねね

**取得关卡**:魏终章外传合肥新城之战

**入手条件**:

1、连合军武将全员生存的情况下使用**ねね**击破前田庆次、吕布。

2、连合军武将全员生存的情况下，**ねね**击破 500 人。

### 风魔小太郎

**取得关卡**:吴 6 章合肥之战

**入手条件**:

1、"合肥城引诱成功"事件未成功的情况下击破前田庆次、甄姬。

2、"桥破坏成功"事件未发生。

3、击破曹仁。

4、风魔小太郎击破 300 人(无时间限制)。

### 宫本武藏

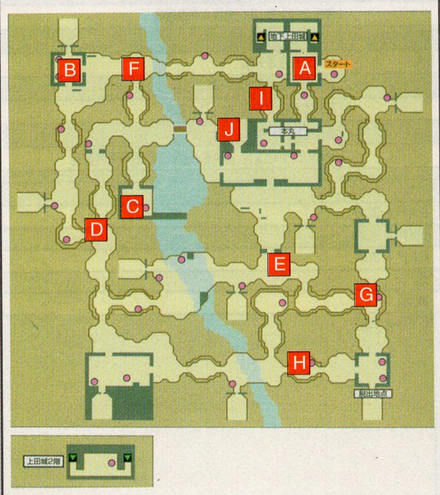
**取得关卡**:蜀 6 章虎牢关之战

**入手条件**:

1、宫本武藏击破 1000 人(无时间限制)。

# 蜀国战役

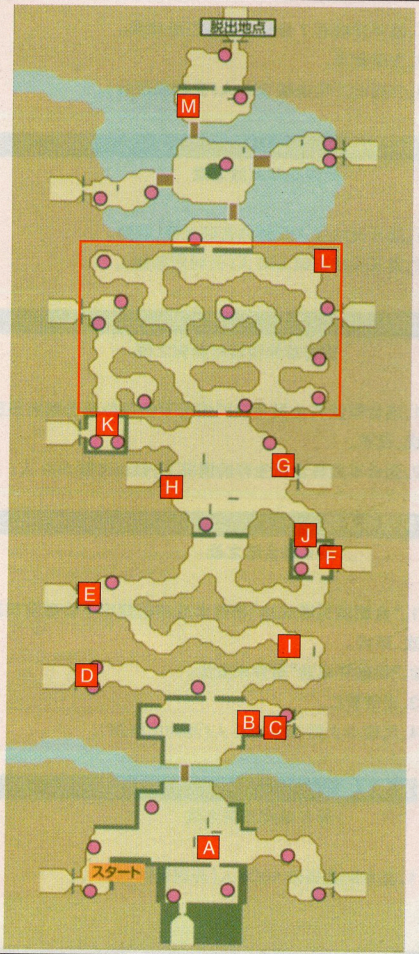
## 一章 上田城之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 牢狱开门 | 击破 A 的守备头 | 牢狱大门打开 |
| 2 | 左慈の指示 | 击破修陀 | 左慈指示撤退路线后消失 |
| 3 | その名は立花 | 与飞头蛮军交战 | 立花暗千代出现 |
| 4 | 张苞救出 | 击破 C 的监车 | 张苞加入己方军队 |
| 5 | 赵云脱狱の传令 | 事件 15 未发生，且满足以下任一条件——<br>1、己方部队或第 3 势力进入 D 区域;2、战斗开始后一定时间 | 画面出现以下情报"赵云が上田城の地下牢から脱狱した模样！" |
| 6 | 赵云脱狱に对し | 事件 5 发生 | 敌军开始向玩家进军 |
| 7 | 脱走经路封锁指令 | 事件 6 发生 | 敌增援(乐进、邢道荣)出现 |
| 8 | 左慈の诈 | 满足以下 2 个条件——1、事件 7 发生;2、左慈未被击破 | 左慈在 E 出现 |
| 9 | 张苞の诈 | 事件 4&7 发生 | 张苞在 F 点欺诈敌人 |
| 10 | 左慈奋战 | 事件 8 发生后，玩家接近左慈 | 左慈士气上升 |
| 11 | 张苞奋战 | 事件 9 发生后，玩家接近张苞 | 张苞士气上升 |
| 12 | 总攻击命令 | 满足以下 3 个条件——1、事件 8 发生;2、左慈败走;3、曹仁生存 | 敌全军开始向玩家进军 |
| 13 | 张颌出现 | 己方部队或第 3 势力进入 G 或 H 区域 | 敌增援(张颌)出现 |
| 14 | 最终警告 | 满足以下 3 个条件——1、事件 15 未发生;2、事件 5 未发生;3、己方部队进入 I 区域 | 画面出现以下情报"危险！ x x 敌军本队に接近！" |
| 15 | 敌本队突入 | 满足以下 2 个条件——1、事件 5 未发生;2、己方部队进入 J 区域 | 曹仁、蛟能力上升 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 牛金 | EXP + 300 | 援军 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 曹仁 | 无 | 王双 | EXP + 300 | 乐进 | EXP + 300 |
| 蛟 | 武器 | 曹彰 | EXP + 300 | 刑道荣 | EXP + 300 |
| 以津真天 | 武器 | 邓艾 | 武器 | 张颌 | EXP + 600 |
| 飞蛮头 | EXP + 300 | 文聘 | EXP + 300 | | |
| 黄泉军 | EXP + 300 | | | | |
| 铁鼠 | 武器 | | | | |
| 修陀 | EXP + 300 | | | | |
| 猩猩 | EXP + 300 | | | | |

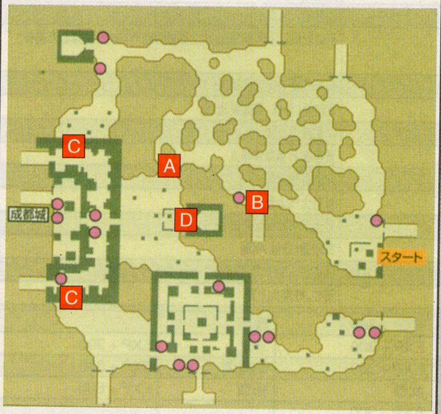
## 二章 长谷堂之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 长谷堂の守备兵、大举 | 己方部队与铁鼠交战 | 敌增援在 A 出现 |
| 2 | 孙市の悲鸣 | 事件 1 发生 | 杂贺孙市在 B 出现 |
| 3 | 第一关所开门 | 击破荒木村重 | 第一关所开门 |
| 4 | 义勇兵出现 1 | 击破据点 C 的敌据点兵长 | 据点 C 出现义勇兵 |
| 5 | 义勇兵出现 2 | 击破据点 D 的敌据点兵长 | 据点 D 出现义勇兵 |
| 6 | 义勇兵出现 3 | 击破据点 E 的敌据点兵长 | 据点 E 出现义勇兵 |
| 7 | 义勇兵出现 4 | 击破据点 F 的敌据点兵长 | 据点 F 出现义勇兵 |
| 8 | 义勇兵出现 5 | 击破据点 G 的敌据点兵长 | 据点 G 出现义勇兵 |
| 9 | 义勇兵出现 6 | 击破据点 H 的敌据点兵长 | 据点 H 出现义勇兵 |
| 10 | 落石发生 | 己方部队或第 3 方势力进入 I 区域 | 发生落石 |
| 11 | 落石停止 | 击破隐形鬼 | 落石停止 |
| 12 | 第二关所开门 | 击破第二关所前的敌守备头 | 第二关所开门 |
| 13 | 月英救出成功 | 战斗开始后 25 分钟内破坏监车 | 己方部队士气上升 |
| 14 | 月英救出延迟 | 战斗开始后经过一定时间 | 事件 15 发生，第二关所闭锁 |
| 15 | 妲己出现 | 事件 13 或事件 14 发生 | 敌增援(妲己、风鬼)出现，胜利条件变更 |
| 16 | 敌の包围伏兵作战 | 事件 15 发生 | 敌增援(石田三成、猪豚蛇、蒲生乡舍、吉川广家)出现 |
| 17 | 敌の追っ手出现 1 | 击破石田三成、猪豚蛇、蒲生乡舍、吉川广家中任意 1 人 | 敌(三好长逸)增援出现 |
| 18 | 包围伏兵突破 | 满足以下任一条件——1、击破石田三成、猪豚蛇、蒲生乡舍、吉川广家;2、事件 15 发生后经过一定时间 | 中央广场 3 方向门打开，J 点守备头撤退 |
| 19 | 东砦の门、开门 | 击破东砦的敌守备头，或事件 18 发生 | J 点门打开 |
| 20 | 敌の追っ手出现 2 | 事件 18 发生 | 敌(片仓小十郎、白石宗实)增援出现 |
| 21 | 敌の追っ手出现 3 | 己方部队或月英进入 L 区域 | 敌(关索、修陀)增援出现 |
| 22 | 敌の追っ手出现 4 | 满足以下 3 个条件——1、事件 24 发生;2、击破关索或修陀;3、妲己生存 | 敌(庞德)增援出现 |
| 23 | 孙市の诈作战 | 满足以下 3 个条件——1、事件 16 发生时杂贺孙市位于中央广场;2、事件 18 发生;3、杂贺孙市生存 | 杂贺孙市在中央广场欺诈敌人 |
| 24 | 第四关所开门 | 击破大谷吉继 | 第四关所开门 |
| 25 | 诸葛亮出现 | 己方部队或月英进入 M 区域 | 敌(诸葛亮、周仓)增援出现 |
| 26 | 第五关所开门 | 击破诸葛亮 | 第五关所开门 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 三好长逸 | EXP＋150 |
|---|---|---|---|
| 大谷吉继 | 武器 | 关索 | EXP＋300 |
| 阴摩罗鬼 | EXP＋300 | 修陀 | EXP＋300 |
| 张燕 | EXP＋300 | 片仓小十郎 | EXP＋150 |
| 荒木村重 | EXP＋300 | 白石宗实 | EXP＋150 |
| 野槌 | EXP＋300 | 庞德 | 武器 |
| 隐形鬼 | EXP＋300 | 诸葛亮 | 武器 |
| 铁鼠 | EXP＋300 | 周仓 | EXP＋300 |
| **援军** | | | |
| 妲己 | 无 | | |
| 石田三成 | 武器 | | |
| 蒲生乡舍 | EXP＋300 | | |
| 吉川广家 | EXP＋300 | | |
| 猪豚蛇 | EXP＋300 | | |
| 风鬼 | EXP＋150 | | |

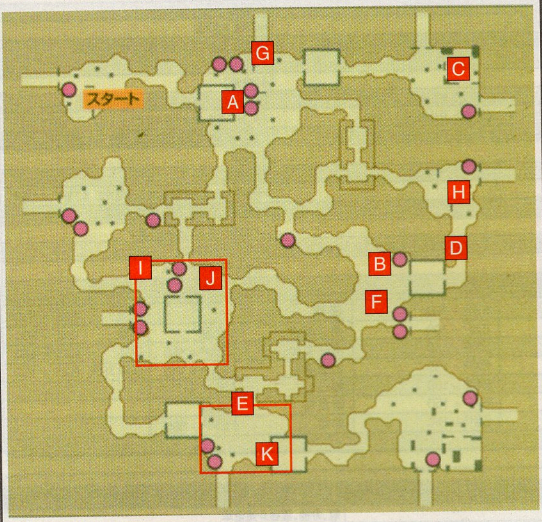
## 三章 成都之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 传令に发现さる | 满足以下 4 个条件——1、己方部队接近传令;2、事件 6 未发生;3、事件 2 未发生;4、事件 3 未发生 | 传令开始向 A 区域移动 |
| 2 | 传令到达 | 满足以下 3 个条件——1、事件 6 未发生;2、事件 3 未发生;3、传令进入 A 区域 | 事件 4 发生 |
| 3 | 过度の突出 | 满足以下 3 个条件——1、事件 6 未发生;2、事件 2 未发生;4、己方部队进入 A 区域 | 事件 4 发生 |
| 4 | 敌伏兵出现 | 事件 6 未发生，且满足以下任一条件——1、事件 2 发生;2、事件 3 发生 | 敌(袁尚、金子美浓守、唐泽玄蕃)伏兵出现 |
| 5 | 传令を受け、袁绍 | 事件 4 发生 | 敌军士气上升，正门前敌人开始猛攻 |
| 6 | 成都城进入に、袁绍 | 满足以下 3 个条件——1、己方部队从 C 进入成都城;2、事件 2 未发生;3、事件 3 未发生 | 敌军开始进攻成都城 |
| 7 | 幸村の决意 | 真田幸村生存，且满足以下任一条件——1、事件 5 发生;2、事件 6 发生 | 真田幸村进军开始 |
| 8 | 赵云 VS 幸村 | 真田幸村生存，赵云与真田幸村接近 | 发生赵云与真田幸村一骑击事件 |
| 9 | 误解が解ける | 击破真田幸村 | 真田幸村在 D 出现，加入己方部队 |
| 10 | 反击开始 | 满足以下 2 个条件——1、事件 6 发生;2、玩家武将接近魏延 | 魏延军进军开始 |
| 11 | 妲己、出现 | 击破袁绍 | 敌(妲己、伊达成实、夏候恩)增援出现，胜利条件变更 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 援军 | |
|---|---|---|---|
| 袁绍 | 武器 | 金子美浓守 | EXP＋300 |
| 真田幸村 | EXP＋600 | 唐泽玄蕃 | EXP＋300 |
| 真田信之 | EXP＋300 | 袁尚 | EXP＋300 |
| 袁谭 | EXP＋300 | 妲己 | 无 |
| 袁熙 | EXP＋300 | 伊达成实 | 武器 |
| 文丑 | EXP＋300 | 夏候恩 | EXP＋150 |
| 颜良 | EXP＋300 | | |
| 仁科盛信 | EXP＋300 | | |
| 木村重成 | 武器 | | |
| 高月备中守 | EXP＋300 | | |
| 矢泽赖贞 | EXP＋300 | | |
| 高览 | EXP＋300 | | |
| 高干 | 武器 | | |

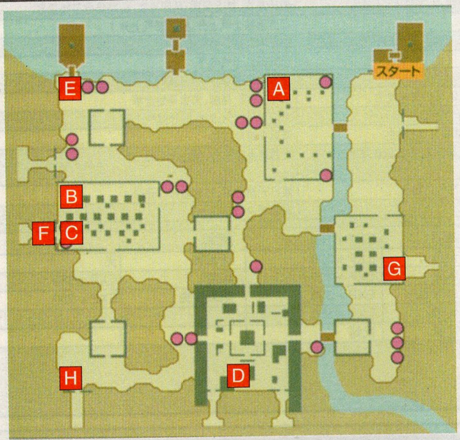
## 四章 南中之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 祝融救援成功 | 祝融生存状态下击破斋藤龙兴 | 防御据点 A 门打开 |
| 2 | 敌进军开始 1 | 满足以下 3 个条件——1、己方部队接近孟获;2、司马懿生存;3、严白虎、杨怀、毛利秀元任意 1 人生存 | 严白虎、杨怀、毛利秀元开始进军 |
| 3 | 阿会喃救援成功 | 阿会喃生存状态下击破赤座直保 | 阿会喃暂时撤退 |
| 4 | 董荼那救援成功 | 董荼那生存状态下击破王朗 | 董荼那暂时撤退 |
| 5 | 金环三结救援成功 | 金环三结生存状态下击破朽木元纲 | 金环三结暂时撤退 |
| 6 | 孟获の心痛 | 满足以下 2 个条件——1、事件 7 和事件 8 未发生;2、阿会喃、董荼那、金环三结任意 1 人败走 | 孟获军士气低下 |
| 7 | 孟获の共斗宣言 | 满足以下 2 个条件——1、孟获生存;2、阿会喃、董荼那、金环三结全员救援成功 | 孟获军进军开始,己方部队和孟获军士气上升 |
| 8 | 孟获の决意 | 满足以下 2 个条件——1、孟获生存;2、阿会喃、董荼那、金环三结暂时撤退,或败走 | 孟获军开始进军 |
| 9 | 敌进军开始 2 | 司马懿生存,且满足以下任一条件——1、阿会喃、董荼那、金环三结暂时撤退,或败走;2、玩家武将进入 E 区域 | 敌(阴摩罗鬼、曹性、筒井定次)增援出现 |
| 10 | 阿会喃援军招致 | 满足以下 2 个条件——1、事件 3 发生;2、事件 7 或事件 8 发生 | 阿会喃和兀突骨在 F 出现 |
| 11 | 董荼那援军招致 | 满足以下 2 个条件——1、事件 4 发生;2、事件 7 或事件 8 发生 | 董荼那和朵思大王在 G 出现 |
| 12 | 金环三结援军招致 | 满足以下 2 个条件——1、事件 5 发生;2、事件 7 或事件 8 发生 | 金环三结和木鹿大王在 G 出现 |
| 13 | 司马懿の策 | 满足以下 2 个条件——1、司马懿生存;2、己方部队或孟获军进入 I 区域 | 敌伏兵在 I 区域出现 |
| 14 | 藤甲兵の力 | 满足以下 2 个条件——1、事件 13 发生;2、事件 7 发生 | 己方藤甲兵在 J 出现 |
| 15 | 司马懿前门开く | 击破徐晃 | 防御据点 K 门打开 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 金鬼 | 武器 | 援军 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 司马懿 | 无 | 水鬼 | EXP + 300 | 曹性 | EXP + 300 |
| 张辽 | 武器 | 蛟 | EXP + 300 | 阴摩罗鬼 | 武器 |
| 徐晃 | EXP + 600 | 朽木元纲 | EXP + 300 | 筒井定次 | EXP + 300 |
| 毛利秀元 | EXP + 300 | 阎圃 | EXP + 300 | | |
| 严白虎 | 武器 | 赤座直保 | EXP + 300 | | |
| 王朗 | EXP + 300 | 斋藤龙兴 | EXP + 300 | | |
| 臧霸 | EXP + 300 | 杨怀 | EXP + 300 | | |

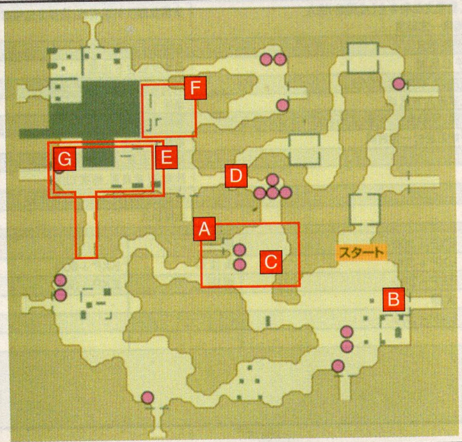
## 五章 吴郡之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 敌伏兵出现 | 战斗开始后经过一定时间 | 敌伏兵(李傕、郭汜、并河易家、山路将监)出现 |
| 2 | 伏兵看破(北砦) | 满足以下 2 个条件——1、事件 8 未发生;2、击破北砦 A 点的敌兵 | 敌伏兵(蒋琬)出现 |
| 3 | 伏兵看破(东砦) | 满足以下 2 个条件——1、事件 8 未发生;2、破坏东砦 4 个箭楼并且击破出现的敌兵 | 敌伏兵(费祎、樊稠)出现 |
| 4 | 伏兵看破(西砦) | 满足以下 2 个条件——1、事件 8 未发生;2、跟随西砦 B 点的士兵行走到达 C 点 | 敌(马谡、牛辅)伏兵出现 |
| 5 | 董卓の怒り | 满足以下 3 个条件——1、事件 2~4 中任意 2 个发生;2、事件 8 未发生;3、真壁重干或真壁房干生存 | 真壁重干、真壁房干开始进军 |
| 6 | 味方援军出现 | 满足以下 2 个条件——1、击破并河易家和山路将监;2、新帝城开门 | 己方援军(张翼、岛津家久)在 E 点出现 |
| 7 | 袁绍救出 | 玩家武将进入 D 区域 | 袁绍出现在 D 区域 |
| 8 | 诸葛亮出现 | 事件 7 发生 | 敌增援(诸葛亮、法正)出现,胜利条件变更 |
| 9 | 蒋琬出现 | 事件 2 未发生且事件 8 发生 | 敌援军(蒋琬)出现 |
| 10 | 费祎出现 | 事件 3 未发生且事件 8 发生 | 敌援军(费祎、樊稠)出现,G 据点出现敌兵 |
| 11 | 马谡出现 | 事件 4 未发生且事件 8 发生 | 敌援军(马谡、牛辅)出现,F 据点出现敌兵 |
| 12 | 孙权出现 | 击破诸葛亮,且事件 8 发生后一定时间 | 敌援军(孙权、周泰、结城秀康)出现,H 据点出现敌兵 |
| 13 | 孙权进军命令 | 事件 12 发生 | 敌军开始总攻击 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 援军 | | 马谡 | EXP + 300 |
|---|---|---|---|---|---|
| 董卓 | 武器 | 李傕 | EXP + 300 | 牛辅 | EXP + 300 |
| 前波吉继 | EXP + 300 | 郭汜 | EXP + 300 | 诸葛亮 | 武器 |
| 董旻 | EXP + 300 | 并河易家 | EXP + 300 | 法正 | EXP + 300 |
| 徐荣 | EXP + 300 | 山路将监 | EXP + 300 | 孙权 | 无 |
| 李儒 | EXP + 300 | 蒋琬 | EXP + 300 | 周泰 | 武器 |
| 真壁重干 | 武器 | 费祎 | EXP + 300 | 结城秀康 | EXP + 300 |
| 真壁房干 | EXP + 300 | 樊稠 | EXP + 300 | | |

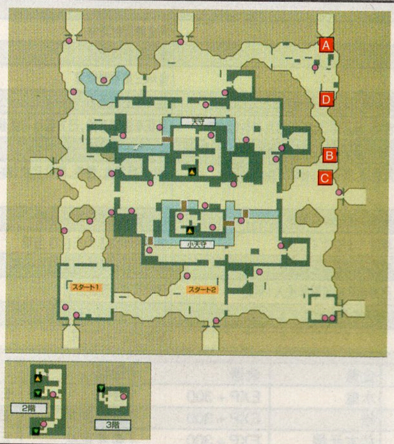
## 六章 虎牢关之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 孙策救出 | 玩家武将接近孙策 | 己方部队士气上升 |
| 2 | 铁壁曹仁 | 满足以下 2 个条件——1、玩家武将靠近曹仁;2、曹仁体力低于 80% | 曹仁攻击力上升 |
| 3 | 司马懿一时攻击停止 | 击破曹仁和臧霸 | 敌进军一时停止 |
| 4 | 周瑜火计提案 | 击破曹仁后,周瑜仍然生存 | 己方武将开始向 A 区域进军 |
| 5 | 中央广场进入 | 满足以下 2 个条件——1、事件 4 发生,周瑜生存;2、己方部队或孙策军到达 A 区域 | 朱然在 B 点出现,向 C 点进军 |
| 6 | 朱然到着 | 朱然生存,且满足以下 3 个条件——1、事件 3 发生;2、朱然到达 C 点;3、事件 11、12、14 未发生 | 朱然开始准备火计 |
| 7 | 司马懿一部进军再开 | 司马懿生存,且满足以下 2 个条件——1、朱然到达 C 点;2、事件 11、12、14 未发生 | 敌增援(辛评)出现 |
| 8 | 世を乱す者 | 满足以下 2 个条件——1、事件 6 发生后经过一定时间,朱然生存;2、事件 11、12、14 未发生 | 敌增援(风魔小太郎)出现 |
| 9 | 混沌の力 | 满足以下 3 个条件——1、风魔小太郎生存;2、玩家武将接近风魔小太郎;3、风魔小太郎体力低于 60% | 风魔小太郎无双槽全回复 & 攻击力上升 |
| 10 | 小太郎の进言 | 风魔小太郎生存,且满足以下 2 个条件——1、事件 6 发生后经过一定时间;2、事件 11、12、14 未发生 | 风魔小太郎看破火计 |
| 11 | 火计失败 | 事件 14、15 未发生,且满足以下任一条件——1、事件 10 发生;2、事件 4 发生后经过一定时间;3、周瑜或朱然败走 | 火计失败,己方部队和孙策军士气低下 |
| 12 | 孙策突击命令 | 事件 11 发生 | 己方部队和孙策军开始突击 |
| 13 | 火计准备完了 | 满足以下 4 个条件——1、事件 11、14、15 未发生;2、周瑜生存;3、事件 6 发生后一定时间,朱然生存;4、击破风魔小太郎后经过一定时间 | 己方部队和孙策军暂时从 A 区域后退 |
| 14 | 周瑜の火计 | 满足以下 3 个条件——1、事件 13 后周瑜生存;2、敌先锋部队任一武将进入 A 区域;3、事件 11、15 未发生 | 弓部队在 D 点出现,火计开始,敌军士气低下 |
| 15 | 孙策军全军突击 | 满足以下 2 个条件——1、事件 11、14 未发生;2、击破貂蝉、司马昭、徐荣、牛辅、牛金和朱灵 | 己方部队和孙策军开始突击 |
| 16 | 司马懿后退指示 | 满足以下 2 个条件——1、事件 14 发生后一定时间;2、貂蝉或司马昭生存 | 敌先锋部队后退 |
| 17 | 周瑜追击指示 | 满足以下 2 个条件——1、事件 16 发生;2、貂蝉或司马昭生存 | 己方部队和孙策军开始追击 |
| 18 | 全兵力投入 | 司马懿生存,且满足以下任一条件——1、己方部队或孙策军进入 E 区域;2、己方部队或孙策军进入 F 区域 | 敌增援(辛毗)出现 |
| 19 | 敌军、再编成 | 满足以下 2 个条件——1、事件 16 发生;2、貂蝉或司马昭进入 G 区域后一定时间 | 敌先锋部队再次进军,敌军士气上升 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 司马昭 | 武器 | 牛辅 | EXP + 300 | 援军 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 司马懿 | 无 | 郭淮 | EXP + 300 | 牛金 | EXP + 300 | 辛评 | EXP + 300 |
| 曹仁 | 武器 | 蔡瑁 | EXP + 300 | 朱灵 | EXP + 300 | 风魔小太郎 | 武器 |
| 貂蝉 | 武器 | 臧霸 | EXP + 300 | 传令 | EXP + 600 | 辛毗 | EXP + 300 |
| 夏候霸 | EXP + 600 | 徐荣 | EXP + 300 | | | | |

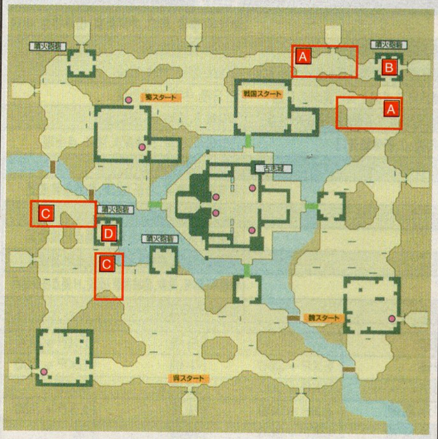
## 七章 江户城之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 又兵卫の决意 | 战斗开始后，后藤又兵卫生存 | 后藤又兵卫、木村重成、真田信之开始向南门进军 |
| 2 | 北门开门 | 击破蛟或敌守备头 | 江户城北门开门 |
| 3 | 西门开门 | 击破周仓或敌守备头 | 江户城西门开门 |
| 4 | 南门开门 | 击破马良或敌守备头 | 江户城南门开门 |
| 5 | 孙策登场 | 击破周仓、马良、关羽、糜竺、张飞中任意1人 | 孙策军在A点出现 |
| 6 | 又兵卫、东门へ | 满足以下3个条件——1、事件4发生;2、后藤又兵卫生存，且东门未开门;3、法正、孙乾、杨仪、野槌中任意1人生存 | 后藤又兵卫、木村重成、真田信之开始向东门进军 |
| 7 | 小天守开门 | 击破糜竺 | 小天守开门 |
| 8 | 又兵卫城外へ | 满足以下2个条件——1、后藤又兵卫生存，且东门开门;2、法正、孙乾、杨仪、野槌中任意1人生存 | 后藤又兵卫、木村重成、真田信之开始向城外进军 |
| 9 | 敌军突出 | 满足以下2个条件——1、事件8发生;2、法正、孙乾、杨仪、野槌中任意1人生存 | 法正、孙乾、杨仪、野槌开始向后藤又兵卫进军，江户城内北东门开门 |
| 10 | 伏兵の陷阱 | 满足以下2个条件——1、事件9发生;2、法正、孙乾、杨仪、野槌中任意1人进入B区域 | 己方部队伏兵在C和D出现，法正、孙乾、杨仪、野槌士气低下 |
| 11 | 天守门开门 | 击破张飞 | 天守门开门 |
| 12 | 天守最上阶扉开扉 | 击破关羽 | 天守最上阶门打开 |
| 13 | 天守闭锁 | 己方部队或孙策军进入天守最上阶 | 天守各扉关闭，最上阶出现敌伏兵(伊达成实、本庄繁长、山上道及) |
| 14 | 妲己出现 | 事件13发生 | 敌增援(妲己、诸葛亮)出现，胜利条件变更 |
| 15 | 江户城炎上 | 事件14发生且事件17未发生 | 江户城城内起火，己方部队士气低下 |
| 16 | 天守最上阶扉再开扉 | 满足以下任一条件——1、事件13发生后，击破天守最上阶扉前守备头;2、击破伊达成实、山上道及、本庄繁长 | 天守最上阶门打开 |
| 17 | 天守脱出成功 | 己方部队和孙策军全武将脱离天守 | 己方部队和孙策军开始进军 |
| 18 | 敌伏兵出现 | 满足以下2个条件——1、事件17发生;2、妲己和诸葛亮生存 | 敌伏兵(修陀、水鬼、铁鼠、猩猩、以津真天)出现 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 糜竺 | EXP+300 | 援军 | | 水鬼 | EXP+300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 关羽 | 武器 | 马谡 | EXP+300 | 伊达成实 | 武器 | 铁鼠 | EXP+300 |
| 张飞 | 武器 | 法正 | EXP+150 | 本庄繁长 | EXP+150 | 猩猩 | EXP+150 |
| 蛟 | EXP+300 | 孙乾 | EXP+150 | 山上道及 | EXP+150 | 以津真天 | EXP+150 |
| 费祎 | EXP+300 | 杨仪 | EXP+150 | 妲己 | 无 | | |
| 周仓 | EXP+300 | 野槌 | EXP+150 | 诸葛亮 | 武器 | | |
| 马良 | EXP+300 | 蒋琬 | EXP+150 | 修陀 | EXP+300 | | |

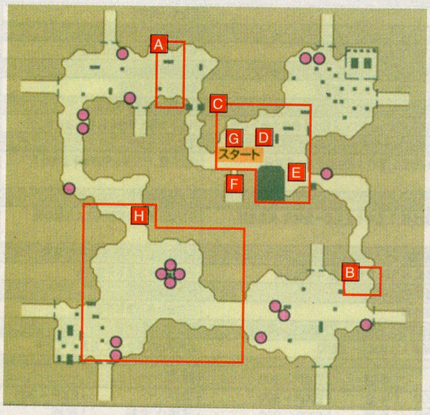
## 终章 古志城之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 妲己、手始めの札切り | 战斗开始后经过一定事件，蛟、野槌、猩猩生存 | 蛟、野槌、猩猩开始进军 |
| 2 | 妲己、初手に失败 | 满足以下2个条件——1、事件1发生;2、击破蛟、野槌、猩猩 | 己方部队士气上升，妲己怒气上升1 |
| 3 | 诸葛亮号令 | 满足以下2个条件——1、事件2发生;2、诸葛亮、吕布、前田庆次生存 | 己方武将分两路开始进军 |
| 4 | 敌军、准备中 | 满足以下3个条件——1、事件3发生;2、事件8、13未发生;3、事件16未发生 | 敌军士气上升 |
| 5 | 妲己の幻影兵 | 己方部队进入A区域 | B点出现敌妖术师，周围出现幻影兵 |
| 6 | 妖による士气低下 | 事件5发生、事件7未发生 | 己方部队士气低下 |
| 7 | 幻影兵消灭 | 满足以下2个条件——1、事件5发生;2、击破敌妖术师，幻影兵消灭 | 妲己怒气上升1 |
| 8 | 庆次出阵 | 前田庆次生存，且满足以下2个条件——1、事件7发生;2、事件13未发生 | 前田庆次、村上元吉、色部光长、山路将监开始进军 |
| 9 | 庆次撤退 | 击破前田庆次 | 己方部队士气上升，妲己怒气上升1 |
| 10 | 南西喷火炮起动 | 妲己和铁鼠生存，且满足以下任一条件——1、己方部队进入C区域;2、战斗开始后经过一定事件 | D点喷火炮开始攻击 |
| 11 | 喷火炮による士气低下 | 事件10发生，事件12未发生 | 己方部队士气低下 |
| 12 | 喷火炮沉默 | 满足以下2个条件——1、事件10发生;2、击破铁鼠 | 喷火炮炮击停止，妲己怒气上升1 |
| 13 | 吕布出阵 | 吕布生存，且满足以下2个条件——1、事件12发生;2、事件8未发生 | 吕布、魏续、高顺、宋宪开始进军 |
| 14 | 吕布撤退 | 击破吕布 | 己方部队士气上升，妲己怒气上升1 |
| 15 | 诸葛亮、各个击破指示 | 满足以下2个条件——1、事件16未发生;2、事件8或事件13发生 | 诸葛亮策略成功 |
| 16 | 诸葛亮の策失败 | 满足以下5个条件——1、事件3发生后一定时间;2、事件8未发生;3、事件13未发生;4、事件15未发生;5、吕布或前田庆次生存 | 诸葛亮策略失败，敌士气上升 |
| 17 | 妲己、挑拨に乗る | 满足以下2个条件——1、诸葛亮和妲己生存;2、妲己怒气达到5 | 妲己开始进军，古志城外门开门 |
| 18 | 最终决战前 | 满足以下2个条件——1、事件17发生;2、击破妲己 | 古志城内门开门 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 宋宪 | EXP+300 | 猩猩 | EXP+150 | 援军 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 妲己 | 武器 | 村上元吉 | EXP+300 | 金鬼 | EXP+300 | 远吕智 | 无 |
| 吕布 | 武器 | 色部光长 | EXP+300 | 水鬼 | EXP+300 | 修陀 | EXP+300 |
| 前田庆次 | 武器 | 山路将监 | EXP+300 | 以津真天 | EXP+300 | 阴摩罗鬼 | EXP+300 |
| 魏续 | EXP+300 | 蛟 | EXP+150 | 仙狸 | EXP+150 | | |
| 高顺 | EXP+300 | 野槌 | EXP+150 | 铁鼠 | 武器 | | |

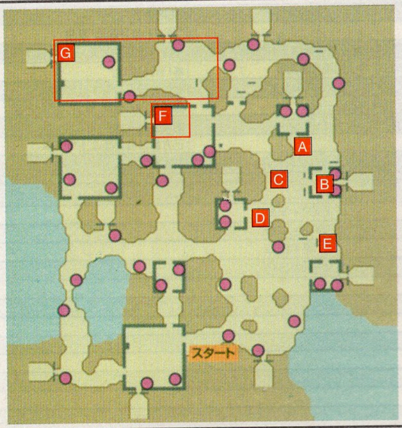
## 二章外传 南中突破战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 钓り野伏せ开始 | 战斗开始后 | 姜维部队成为伏兵暂时消失 |
| 2 | 西の部队进军开始 | 赵云或玩家武将进入A区域 | 西侧敌部队(赤座直保、平冢为广)开始进军 |
| 3 | 东の部队进军开始 | 岛津义弘或玩家武将进入B区域 | 东侧敌部队(牛金、周鲂)开始进军 |
| 4 | 赵云、隐れる | 玩家未使用赵云，且满足以下3个条件——1、赵云和赤座直保(或平冢为广)进入C区域;2、赤座直保生存;3、赵云和赤座直保(或平冢为广)相隔一定距离 | 西侧敌部队引诱成功，赵云暂时消失 |
| 5 | 岛津、隐れる | 玩家未使用岛津义弘，且满足以下3个条件——1、岛津义弘和牛金(或周鲂)进入C区域;2、牛金生存;3、岛津义弘和牛金(或周鲂)相隔一定距离 | 东侧敌部队引诱成功，岛津义弘暂时消失 |
| 6 | 赵云、再登场 | 事件4发生，且赤座直保、平冢为广、牛金、周鲂位于C区域 | 赵云在D出现 |
| 7 | 岛津、再登场 | 事件5发生，且赤座直保、平冢为广、牛金、周鲂位于C区域 | 岛津义弘在E出现 |
| 8 | 钓り野伏せ成功 | 满足以下3个条件——1、事件6发生;2、事件7发生;3、事件12未发生 | 姜维军伏兵在F、G、E出现 |
| 9 | 突出による失败 | 满足以下2个条件——1、事件8未发生;2、玩家玩家进入H区域 | 事件12发生，敌士气上升 |
| 10 | 攻击による失败 | 满足以下2个条件——1、事件8未发生;2、赤座直保、平冢为广、牛金、周鲂任意1人体力低于80% | 事件12发生 |
| 11 | 时间经过による失败 | 满足以下2个条件——1、事件8未发生;2、战斗开始后经过一定时间 | 事件12发生 |
| 12 | 钓り野伏せ失败 | 事件9、事件10或事件11发生 | 姜维军出现，己方部队和姜维军士气低下 |
| 13 | 追手登场 | 事件9发生 | 敌增援(黄泉军、猩猩)出现 |
| 14 | 敌军、进军 | 事件9或事件10发生 | 张颌、大乔以外敌全军开始突击 |
| 15 | 姜维、仲间入り | 事件8发生，且姜维生存 | 姜维加入 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 牛金 | EXP+300 | 援军 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 张颌 | EXP+600 | 孙礼 | EXP+300 | 黄泉军 | EXP+600 |
| 大乔 | EXP+600 | 杨修 | EXP+300 | 猩猩 | EXP+300 |
| 赤座直保 | EXP+300 | 苏飞 | 武器 | | |
| 平冢为广 | EXP+300 | 户田重政 | EXP+300 | | |
| 周鲂 | 武器 | | | | |

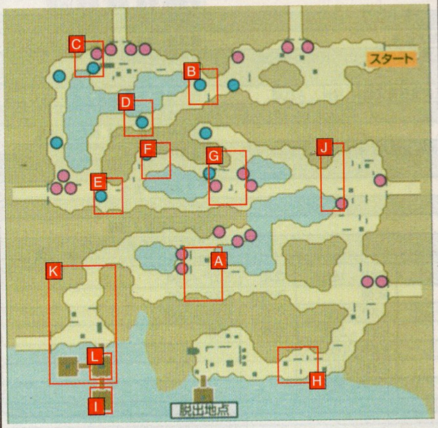
## 三章外传 贱岳之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 北条军の危机 | 战斗开始后,北条氏政和贾诩生存 | 敌伏兵(蛟、鲑延秀纲、里见民部、志村光安、盾冈光直)出现 |
| 2 | 北条军救出 | 事件 3 未发生,击破 A、B、C、D、E 的敌方武将 | 北条军武将救出成功 & 北条军士气上升 |
| 3 | 北条军降る | 事件 2 未发生,且满足以下任一条件——1、北条氏政被击破;2、上杉氏宪被击破;3、北条氏直被击破;4、松田宪秀被击破;5、北条氏照被击破 | 被击破的武将成为敌军武将,并且在 F 区域出现<br>北条军士气低下 |
| 4 | 第 2 波出击 | 满足以下 3 个条件——1、战斗开始后一定时间;2、事件 5 未发生;3、事件 7 未发生 | |
| 5 | 庞德全军突击 | 事件 3 中北条军全武将被击破 | 敌军开始突击,士气大幅度上升 |
| 6 | 心のしこり | 事件 2 中至少救出北条军 1 名武将 | 庞德对己方武将发出赞赏 |
| 7 | 庞德のつぶやき | 事件 6 发生后,继续救出其它北条军武将 | 庞德对己方武将发出赞赏 |
| 8 | 魏延气迫斗志 | 满足以下 5 个条件——1、事件 1 发生;2、魏延生存;3、魏延体力不满 80%;4、事件 5 未发生;5、事件 7 未发生 | 魏延体力回复到 100%,士气 & 能力上升 |
| 9 | 贾诩追击指示 | 满足以下 5 个条件——1、事件 7 发生;2、贾诩生存;3、曹仁生存;4、己方部队未侵入 G 区域;5、三好长逸、三好政康、六角义贤、佐竹义重、佐竹义宣、飞头蛮、黄泉军中任意 1 人生存 | 庞德、贾诩以外的敌方武将开始向北条军进军 |
| 10 | 幸村进军指示 | 事件 9 发生 | 己方部队士气上升 |
| 11 | 敌主力坏灭 | 满足以下 2 个条件——1、事件 10 发生;2、击破庞德和贾诩以外的全部敌方武将 | 己方部队士气上升 |
| 12 | 庞德、仲间入り | 满足以下 3 个条件——1、真田幸村生存;2、救助北条军 3 人以上且事件 7 发生;3、玩家武将击破庞德 | 庞德加入 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 援军 | |
|---|---|---|---|
| 庞德 | 无 | 蛟 | 武器 |
| 曹仁 | 武器 | 鲑延秀纲 | 武器 |
| 贾诩 | EXP + 600 | 里见民部 | EXP + 300 |
| 佐竹义宣 | 武器 | 志村光安 | EXP + 300 |
| 佐竹义重 | EXP + 300 | 盾冈光直 | EXP + 300 |
| 三好长逸 | EXP + 600 | | |
| 三好政康 | EXP + 300 | | |
| 六角义贤 | EXP + 300 | | |
| 飞蛮头 | EXP + 300 | | |
| 黄泉军 | EXP + 600 | | |

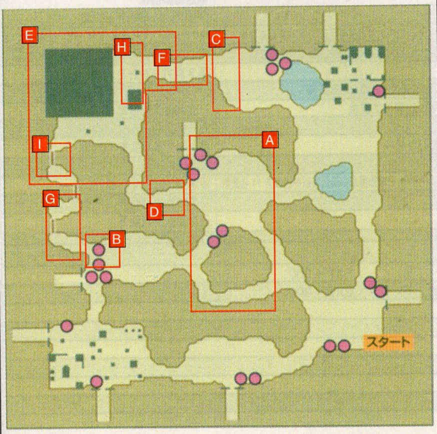
## 四章外传 赤壁逃亡战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 宝箱破坏 | 破坏 10 个特殊宝箱中任意 1 个 | A 区域出现己方援军 |
| 2 | 五右卫门义气消沉 | 破坏特殊宝箱总数为 1、3、5、7、9 时 | 石川五右卫门士气低下,己方部队士气上升 |
| 3 | 五右卫门迷う | 破坏特殊宝箱总数为 2、4、8 时 | 石川五右卫门移动速度降低 |
| 4 | 五右卫门立ち止まる | 破坏特殊宝箱总数为 6、10 时 | 石川五右卫门移动速度降低,并且停止移动一定时间 |
| 5 | 倾奇者、出现 1 | 己方部队进入 B 区域 | 倾奇者 1 出现 |
| 6 | 倾奇者、出现 2 | 己方部队进入 C 区域 | 倾奇者 2 出现 |
| 7 | 倾奇者、出现 3 | 己方部队进入 D 区域 | 倾奇者 3 出现 |
| 8 | 倾奇者、出现 4 | 己方部队进入 E 区域 | 倾奇者 4 出现 |
| 9 | 倾奇者、出现 5 | 己方部队进入 F 区域 | 倾奇者 5 出现 |
| 10 | 倾奇者、出现 6 | 己方部队进入 G 区域 | 倾奇者 6 出现 |
| 11 | 阿国、出现 | 石川五右卫门进入 H 区域 | 阿国在 H 区域出现 |
| 12 | 逃走路线变更 | 事件 11 发生 | 石川五右卫门脱出地点变更为 I 区域 |
| 13 | 风魔小太郎、出现 | 己方部队进入 J 区域 | 敌增援(风魔小太郎、皆川广照、壬生义雄)出现 |
| 14 | 宫本武藏、出现 | 己方部队进入 A 区域 | 敌增援(宫本武藏、柳生宗矩、薄田兼相)出现 |
| 15 | 宫本武藏、退却 | 击破宫本武藏 | 宫本武藏暂时撤退 |
| 16 | 宫本武藏、再出现 | 满足以下 3 个条件——1、击破宫本武藏及其配下士兵;2、石川五右卫门进入 K 区域;3、玩家武将未进入 K 区域 | 宫本武藏在 L 区域出现,向石川五右卫门进军 |
| 17 | 五右卫门、捕缚 | 满足以下 2 个条件——1、破坏 10 个特殊宝箱;2、玩家武将击破石川五右卫门 | 石川五右卫门加入 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 援军 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 皆川广照 | 武器 |
| 石川五右卫门 | 无 | 倾奇者 | EXP + 300 | 壬生义雄 | EXP + 300 |
| 因岛亮康 | EXP + 300 | 倾奇者 2 | EXP + 300 | 宫本武藏 | 武器 |
| 儿玉就英 | EXP + 300 | 倾奇者 3 | EXP + 300 | 柳生宗矩 | 武器 |
| 乃美宗胜 | EXP + 300 | 倾奇者 4 | EXP + 300 | 薄田兼相 | EXP + 300 |
| 九鬼嘉隆 | EXP + 300 | 倾奇者 5 | EXP + 300 | | |
| 堀内氏善 | EXP + 300 | 倾奇者 6 | EXP + 300 | | |
| 十河存保 | EXP + 300 | 风魔小太郎 | 武器 | | |

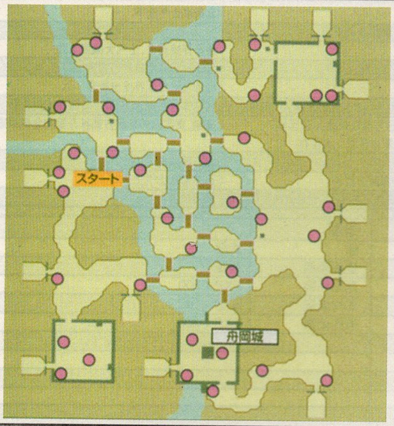
## 五章外传 街亭之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 孙市の策 | 战斗开始后经过一定时间 | 杂贺孙市和兀突骨向中央进军 |
| 2 | 东の部队、进军停止 | 事件 1 发生 | 祝融和上井觉兼停止进军 |
| 3 | 西の部队、进军停止 | 事件 1 发生 | 星彩和铃木重朝停止进军 |
| 4 | 政宗の号令 | 事件 2& 事件 3 发生 | 鬼庭纲元、曹性向东南进军,张卫、片仓小十郎向西南进军 |
| 5 | 敌、引きつけ第 1 弹 | 满足以下 5 个条件——1、玩家武将或杂贺孙市进入 A 区域;2、鬼庭纲元、曹性生存;3、张卫、片仓小十郎生存;4、事件 10 未发生;5、事件 9 未发生 | 敌军向杂贺孙市进军 |
| 6 | 东の部队、进军开始 | 事件 5 发生,祝融和上井觉兼生存 | 祝融、上井觉兼开始进军 |
| 7 | 西の部队、进军开始 | 事件 5 发生,星彩和铃木重朝生存 | 星彩、铃木重朝开始进军 |
| 8 | 突出を牵制 | 满足以下 4 个条件——1、玩家武将进入 B、C 或 D 区域;2、事件 15 未发生;3、事件 10 未发生;4、事件 1 发生 | 画面出现情报提示 |
| 9 | それでも突出 | 满足以下 3 个条件——1、事件 8 发生;2、玩家武将进入 E 区域;3、事件 11、15 未发生 | 计策失败,敌伏兵(后藤信康、伊达秀宗、白石宗实、屋代景赖)出现 |
| 10 | 政宗看破 | 满足以下 3 个条件——1、事件 5 发生;2、玩家武将进入 F 或 G 区域;3、事件 9、10 未发生 | 计策失败,敌伏兵出现 |
| 11 | 伏兵を受け孙市 | 事件 10 发生 | 己方部队士气低下 |
| 12 | 敌、引きつけ第 2 弹 | 满足以下 3 个条件——1、事件 5 发生;2、击破张绣;3、事件 9、10 未发生 | 孙尚香、董袭、张绣向杂贺孙市进军 |
| 13 | 东の部队、进军速度上升 | 事件 12 发生,祝融和上井觉兼生存 | 祝融、上井觉兼向伊达政宗进军 |
| 14 | 西の部队、进军速度上升 | 事件 12 发生,星彩和铃木重朝生存 | 星彩、铃木重朝向伊达政宗进军 |
| 15 | 政宗を夹み击ち | 满足以下 4 个条件——1、东侧部队进入 H 区域;2、西侧部队进入 I 区域;3、祝融和上井觉兼生存;4、星彩和铃木重朝生存;5、事件 9、10 未发生 | 敌士气低下,己方部队士气上升 |
| 16 | 政宗、仲间入り | 满足以下 3 个条件——1、事件 15 发生;2、杂贺孙市、祝融、星彩生存;3、玩家武将击破伊达政宗 | 伊达政宗加入 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | | | 援军 | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 董袭 | EXP + 300 | | |
| 伊达政宗 | 无 | 郭图 | EXP + 300 | 伊达秀宗 | EXP + 300 |
| 孙尚香 | 武器 | 逢纪 | EXP + 300 | 白石宗实 | EXP + 300 |
| 鬼庭纲元 | 武器 | | | 屋代景赖 | EXP + 300 |
| 曹性 | 武器 | | | 后藤信康 | EXP + 300 |
| 张绣 | EXP + 600 | | | | |
| 片仓小十郎 | 武器 | | | | |
| 张卫 | EXP + 300 | | | | |

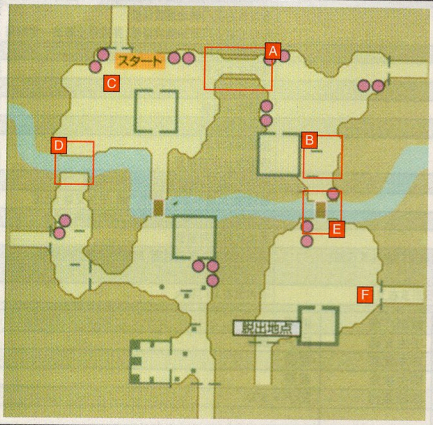
## 六章外传 手取川之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 孟获、进军开始 | 玩家未选择孟获或祝融 | 孟获向张颌进军、祝融向中洲进军 |
| 2 | 武藏の策 | 满足以下 2 个条件——1、玩家武将未接近宫本武藏;2、事件 6、7 未发生 | 宫本武藏向舟冈城进军 |
| 3 | 武藏とともに舟冈城へ | 满足以下 2 个条件——1、玩家武将接近宫本武藏;2、事件 6、7 未发生 | 与剑豪众连合,宫本武藏向舟冈城进军 |
| 4 | 吕布盖世 | 玩家选择武将没有本多忠胜时,接近吕布 | “吕布盖世”发生 |
| 5 | 吕布と忠胜邂逅 | 玩家选择武将有本多忠胜时,接近吕布 | “吕布と忠胜邂逅”发生 |
| 6 | 舟冈城水门、开门 | 满足以下 4 个条件——1、事件 7 未发生;2、击破吕布;3、宫本武藏生存,进入舟冈城;4、玩家武将不在中洲 | 中洲敌武将被消灭,己方部队士气上升 |
| 7 | 舟冈城水门、开门中止 | 满足以下 3 个条件——1、事件 7 为发生;2、宫本武藏生存;3、击破位于中洲的所有敌武将 | 水门开门中止 |
| 8 | 武藏を舟冈城へ导け! | 满足以下 3 个条件——1、击破吕布;2、宫本武藏生存,且不在舟冈城中;3、事件 6、7 未发生 | 画面出现引导宫本武藏的提示 |
| 9 | 敌增援、出现 | 满足以下 3 个条件——1、事件 6 发生;2、宫本武藏败走;3、玩家武将攻击石田三成 | 敌增援(蛟、金鬼、修陀、仙狸)出现 |
| 10 | 剑豪众、败走 | 满足以下 2 个条件——1、事件 6、7 未发生;2、剑豪众任意 1 人败走 | 剑豪众士气低下 |
| 11 | 武藏、败走 | 满足以下 2 个条件——1、事件 6、7 未发生;2、宫本武藏败走 | 己方部队和剑豪众士气低下 |
| 12 | 武藏、仲间入り | 满足以下 4 个条件——1、事件 6 发生;2、击破石田三成;3、宫本武藏生存;4 剑豪众全员生存 | 宫本武藏加入 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 里见民部 | EXP + 150 | 援军 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 石田三成 | 无 | 志村光安 | EXP + 150 | 蛟 | EXP + 300 |
| 吕布 | 武器 | 盾冈光直 | EXP + 300 | 金鬼 | EXP + 300 |
| 张颌 | 武器 | | | 修陀 | EXP + 300 |
| 稻姬 | 武器 | | | 仙狸 | EXP + 300 |
| 糜芳 | 武器 | | | | |
| 魏续 | EXP + 300 | | | | |
| 纪灵 | EXP + 150 | | | | |
| 王双 | EXP + 300 | | | | |
| 曹性 | EXP + 150 | | | | |
| 乐进 | EXP + 300 | | | | |
| 氏家光氏 | EXP + 150 | | | | |
| 鲑延秀纲 | EXP + 150 | | | | |

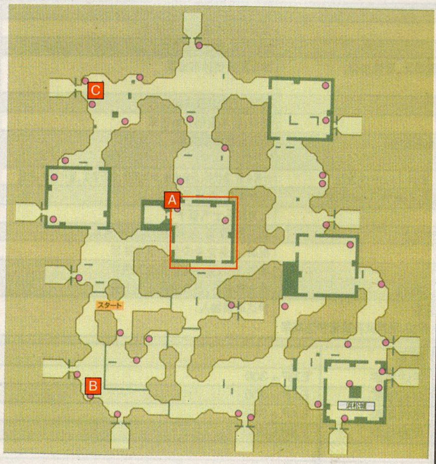
## 七章外传 西凉之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 幸村の指示 | 击破隐形鬼和金鬼 | 民开始向脱出地点进军 |
| 2 | 幸村、感服 | 满足以下 2 个条件——1、玩家未选择真田幸村;2、玩家武将击破数达到 50、100、200、300、400、500 时 | 真田幸村士气上升 |
| 3 | 幸村、奋战 | 满足以下 2 个条件——1、玩家未选择真田幸村;2、玩家武将击破数达到 100、200、300 时 | 己方部队士气上升 |
| 4 | 幸村、奋起 | 满足以下 2 个条件——1、玩家未选择真田幸村;2、真田幸村体力低于 80%、60%或 50%时 | 真田幸村体力全回复 |
| 5 | 董卓军援军登场 1 | 战斗开始后经过一定时间 | 敌增援(李儒、胡轸、徐荣)出现 |
| 6 | 董卓军援军登场 2 | 满足以下任一条件——1、战斗开始后经过一定时间;2、击破 4 名敌方武将 | 敌增援(郭汜、董□、樊稠)出现 |
| 7 | 董卓军援军登场 3 | 满足以下任一条件——1、战斗开始后经过一定时间;2、击破 7 名敌方武将 | 敌增援(李傕、李蒙、严白虎、严兴)出现 |
| 8 | 董卓军增援到着 | 满足以下任一条件——1、玩家未选择真田幸村、民进入 A 区域;2、玩家选择真田幸村,民进入 B 区域;3、战斗开始后经过一定时间 | 敌增援(蛟、野槌)出现 |
| 9 | 自军援军到着 | 满足以下任一条件——1、玩家未选择真田幸村,事件 8 发生;2、玩家选择真田幸村,民进入 A 区域 | 己方援军(王平、后藤又兵卫)在 C 出现 |
| 10 | 西の石桥完成 | 1、战斗开始后经过一定时间;2、击破 7 名敌方武将 | D 区域出现石桥 |
| 11 | 董卓出现 | 事件 10 发生 | 敌增援(董卓、牛辅、胡车儿)出现 |
| 12 | 吕布出现 | 满足以下任一条件——1、民进入 E 区域;2、事件 14 未发生,玩家武将与董卓交战;3、玩家选择真田幸村,事件 11 发生后 | 吕布出现 |
| 13 | 吕布盖世 | 玩家选择武将没有本多忠胜时,接近吕布 | “吕布盖世”发生 |
| 14 | 董卓进军开始 | 事件 13 发生,董卓生存 | 董卓开始向民进军 |
| 15 | 忠胜登场 | 事件 12 发生后经过一定时间 | 本多忠胜在 F 出现 |
| 16 | 吕布と忠胜邂逅 | 本多忠胜接近吕布 | “吕布と忠胜邂逅”发生 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 援军 | | 胡车儿 | EXP + 150 | 李蒙 | EXP + 300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 隐形鬼 | EXP + 300 | 李儒 | EXP + 300 | 蛟 | 武器 | 严白虎 | EXP + 300 |
| 金鬼 | EXP + 300 | 胡轸 | EXP + 300 | 野槌 | EXP + 300 | 严兴 | EXP + 300 |
| 糜芳 | EXP + 300 | 徐荣 | EXP + 300 | 郭汜 | EXP + 300 | 吕布 | 武器 |
| 李肃 | EXP + 300 | 董卓 | 无 | 董旻 | EXP + 300 | | |
| 傅士仁 | EXP + 300 | 李肃 | EXP + 300 | 樊稠 | EXP + 300 | | |
| 华雄 | 武器 | 牛辅 | EXP + 300 | 李傕 | EXP + 300 | | |

## 终章外传 三方原之战

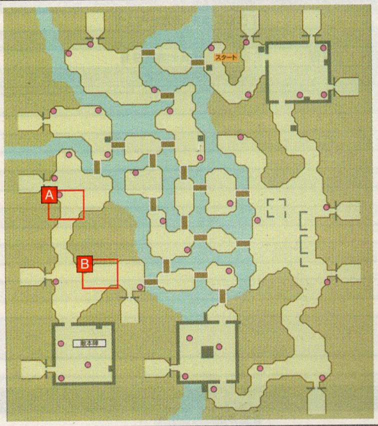



| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 补给完了(北) | 战斗开始后经过一定时间,张鲁和华雄生存 | 华雄、陈宫、胡轸士气上升 |
| 2 | 补给开始(中央) | 张鲁生存,且满足以下 2 个条件——1、事件 1 发生后经过一定时间;2、李儒、邢道荣生存 | 输送部队向中央砦进军 |
| 3 | 补给开始(东) | 张鲁生存,且满足以下 2 个条件——1、事件 1 发生后经过一定时间;2、李儒、邢道荣生存 | 输送部队向东砦进军 |
| 4 | 补给完了(中央·东) | 张鲁生存,且输送部队到达中央砦或东砦 | 中央砦或东砦敌军士气上升 |
| 5 | 中央砦、彻底抗战 | 袁术生存,且满足以下任一条件——1、己方部队或第 3 势力侵入 A 区域;2、事件 9 未发生 | 敌伏兵在 A 区域出现 |
| 6 | 输送部队击破 | 击破前往中央砦或东砦的输送部队 | 补给阻止成功 |
| 7 | 北东砦制压完了 | 满足以下 2 个条件——1、击破张鲁;2、事件 9、10 未发生 | 输送部队消灭 |
| 8 | 北部队进军开始 | 张飞和关索败走 | 华雄、陈宫、胡轸开始进军 |
| 9 | 中央砦进军开始 | 满足以下任一条件——1、中央砦输送部队到达 2 次,且袁术或纪灵生存;2、中央砦未开门,且玩家与吕布、修陀或猪豚蛇交战 | 中央砦全砦门打开,袁术、纪灵、周昕、张绣开始进军 |
| 10 | 东砦进军开始 | 满足以下任一条件——1、东砦输送部队到达 2 次,且李儒或邢道荣生存;2、东砦未开门,且玩家与吕布、修陀或猪豚蛇交战 | 东砦全砦门打开,李儒、邢道荣开始进军 |
| 11 | 左慈、出现 | 战斗开始后经过一定时间,且张飞和关羽生存 | 第 3 势力左慈在 B 出现 |
| 12 | 南の进军命令 | 满足以下 2 个条件——1、事件 17 未发生,蛟、野槌生存;2、事件 7 发生,高览、文丑败走 | 蛟、野槌士气上升,并且开始进军 |
| 13 | 连合军总攻击开始 | 关羽生存,且满足以下 2 个条件——1、击破袁术、纪灵、蛟、野槌;2、事件 7 发生 | 己方武将开始进军 |
| 14 | 远吕智军总攻击开始 | 满足以下 2 个条件——1、事件 9、10 发生;2、张鲁生存 | 北东砦全砦门开放,敌军开始进军 |
| 15 | 夏候敦登场 | 满足以下任一条件——1、事件 14 发生;2、玩家未选择关羽,关羽苦战中 | 第 3 势力夏候敦在 C 出现 |
| 16 | 关羽と夏候敦 | 事件 15 发生,关羽接近夏候敦 | 关羽士气上升 |
| 17 | 董卓、なりふりかまわず | 董卓生存,且满足以下 3 个条件——1、事件 14 未发生;2、战斗开始后经过 10 分钟;3、击破除董卓和远吕智以外的敌方 11 名武将 | 敌增援(修陀、猪豚蛇)出现 |
| 18 | 吕布、咆哮 | 玩家武将接近吕布 | 吕布攻击力和速度上升 2 倍,士气上升 |
| 19 | 吕布、嘲る | 事件 18 发生后,玩家武将离开吕布周围 | 己方部队士气低下 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 张绣 | EXP + 150 | 援军 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 远吕智 | 无 | 邢道荣 | EXP + 150 | 修陀 | EXP + 300 |
| 董卓 | 无 | 陈宫 | EXP + 150 | 猪豚蛇 | EXP + 300 |
| 吕布 | 武器 | 李儒 | EXP + 150 | | |
| 袁术 | 武器 | 高顺 | EXP + 150 | | |
| 华雄 | 武器 | 张燕 | EXP + 150 | | |
| 胡轸 | EXP + 150 | 陶谦 | EXP + 150 | | |
| 纪灵 | EXP + 150 | 胡车儿 | EXP + 150 | | |
| 张鲁 | EXP + 150 | 蛟 | EXP + 300 | | |
| 周昕 | EXP + 150 | 野槌 | 武器 | | |

# 魏国战役

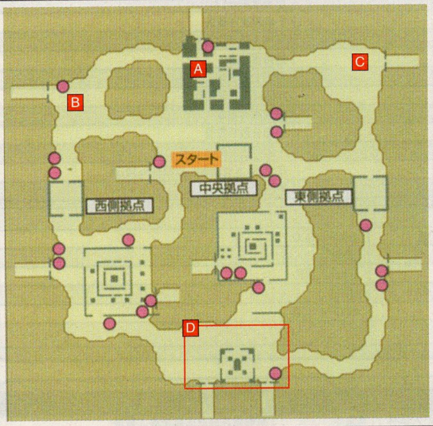
## 一章 杭濑川之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 敌军北上 | 石田三成生存,且满足以下 2 个条件——1、击破张角,或战斗开始后经过一定时间;2、事件 12 发生 | 敌军开始北上 |
| 2 | 曹丕と三成 | 石田三成生存,且满足以下 2 个条件——1、事件 1 发生;2、事件 2 未发生 | 石田三成开始向西进军 |
| 3 | 三成反转 | 石田三成生存,且满足以下 4 个条件——1、事件 2 发生;2、下间赖廉和下间赖龙生存;3、事件 12 未发生;4、事件 1 发生后经过一定时间 | 石田三成向东反转 |
| 4 | 三成进军继续 | 石田三成生存,且满足以下 4 个条件——1、事件 2 发生,事件 3 未发生;2、下间赖廉和下间赖龙被击破;3、事件 12 未发生;4、事件 1 发生后经过一定时间 | 石田三成向敌本阵进军 |
| 5 | 下间军进军 | 石田三成生存,且满足以下 4 个条件——1、事件 3 发生;2、下间赖廉和下间赖龙生存;3、事件 12 未发生;4、事件 1 发生后经过一定时间 | 下间赖廉和下间赖龙开始北上 |
| 6 | 下间军坏灭 | 石田三成生存,且满足以下 4 个条件——1、事件 5 发生;2、下间赖廉和下间赖龙被击破;3、事件 12 未发生;4、事件 1 发生后经过一定时间 | 石田三成向敌本阵进军 |
| 7 | 三成の召还 | 石田三成生存,且满足以下 4 个条件——1、玩家武将未与妲己军连合;2、事件 3 或事件 4 发生;3、击破高团右卫门和张角;4、击破一定数量敌北上部队 | 自军向敌本阵进军 |
| 8 | 妲己急かす | 满足以下 3 个条件——1、玩家武将未与妲己军连合;2、战斗开始后经过一定时间;3、事件 12 未发生 | 自军和妲己军向敌本阵进军 |
| 9 | 夏侯渊登场 | 自军进入 A 或 B 区域 | 敌增援(夏侯渊、斋藤利三)出现 |
| 10 | 敌军总攻击 | 满足以下 3 个条件——1、许褚、夏侯渊以外的敌军部队未全灭;2、石田三成败走;3、事件 12 未发生 | 敌部队向妲己发起总攻击 |
| 11 | 许褚捕缚 | 击破许褚 | 敌本阵开门 |
| 12 | 敌本阵突入 | 玩家武将进入敌本阵内部 | 自军和妲己军开始向黄盖进军 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 长宗我部盛亲 | EXP + 150 | 援军 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 黄盖 | 无 | | | 夏侯渊 | 武器 |
| 许褚 | 武器 | | | 斋藤利三 | EXP + 600 |
| 张角 | 武器 | | | | |
| 高团右卫门 | 武器 | | | | |
| 下间赖龙 | EXP + 600 | | | | |
| 下间赖廉 | EXP + 600 | | | | |
| 长宗我部信亲 | EXP + 600 | | | | |

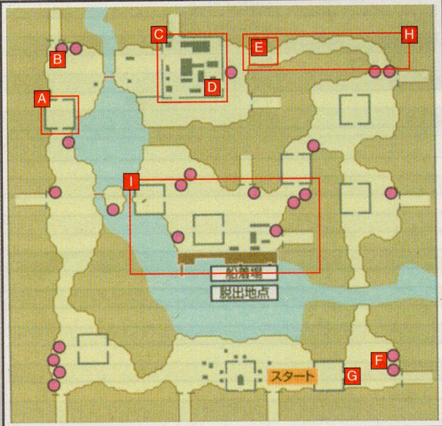
## 二章 天水之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 黄盖乱入 | 击破稻叶一铁,或战斗开始后经过一定时间 | 黄盖出现 |
| 2 | 反乱军本队、到着 | 满足以下任一条件——1、战斗开始后经过一定时间;2、事件 1 发生后一定时间 | 敌本队(信长、关平)出现 |
| 3 | 西砦防卫 | 满足以下 2 个条件——1、事件 13 未发生;2、曹彰生存,氏家卜全和蒲生氏乡被击破 | 西砦防卫成功 |
| 4 | 中央砦防卫 | 满足以下 2 个条件——1、事件 13 未发生;2、大谷吉继生存,安藤守就和明智光秀被击破 | 中央砦防卫成功 |
| 5 | 东砦防卫 | 满足以下 2 个条件——1、事件 13 未发生;2、乐进生存,稻叶一铁和黄盖被击破 | 东砦防卫成功 |
| 6 | 西砦陷落 | 满足以下 2 个条件——1、事件 13 未发生;2、曹彰败北,氏家卜全或蒲生氏乡生存 | 西砦失守 |
| 7 | 中央砦陷落 | 满足以下 2 个条件——1、事件 13 未发生;2、大谷吉继败北,安藤守就或明智光秀生存 | 中央砦失守 |
| 8 | 东砦陷落 | 满足以下 2 个条件——1、事件 13 未发生;2、乐进败北,稻叶一铁或黄盖生存 | 东砦失守 |
| 9 | 全砦陷落 | 满足以下 3 个条件——1、事件 1,2 发生;2、事件 13 未发生;曹彰、大谷吉继、石田三成、乐进败走 | 妲己军增援(诸葛亮)在 A 出现 |
| 10 | 西方援军登场 | 事件 3 发生 | 妲己军增援(岩成友通、斋藤龙兴)在 B 出现 |
| 11 | 中央援军登场 | 事件 4 发生 | 妲己军增援(诸葛亮)在 A 出现 |
| 12 | 东方援军登场 | 事件 5 发生 | 妲己军增援(关索、周仓)在 C 出现 |
| 13 | 织田军总攻击 | 满足以下 2 个条件——1、战斗开始后经过一定时间;2、事件 9 发生 | 除黄盖外织田军全军向妲己进军 |
| 14 | 织田后续部队到着 | 满足以下 3 个条件——1、事件 13 发生;2、事件 15 未发生;3、玩家武将未进入 D 区域 | 敌增援(佐久间盛政、佐久间安政)出现 |
| 15 | 拔け驱け | 满足以下 2 个条件——1、事件 13 未发生;2、玩家武将接近织田信长 | 敌增援(佐久间盛政、佐久间安政)出现,佐久间盛政、佐久间安政、前田利家、关平向玩家武将进军,敌士气上升,织田信长能力上升 |
| 16 | 远吕智军反击 | 满足以下 2 个条件——1、事件 10、11、12 发生;2、事件 13 未发生 | 自军和妲己军向织田信长进军 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 援军 | |
|---|---|---|---|
| 明智光秀 | 武器 | 黄盖 | 武器 |
| 稻叶一铁 | EXP + 600 | 织田信长 | 无 |
| 安藤守就 | EXP + 600 | 关平 | 武器 |
| 氏家卜全 | EXP + 600 | 佐久间盛政 | EXP + 600 |
| 蒲生氏乡 | EXP + 600 | 佐久间安政 | EXP + 600 |
| 前田利家 | 武器 | | |

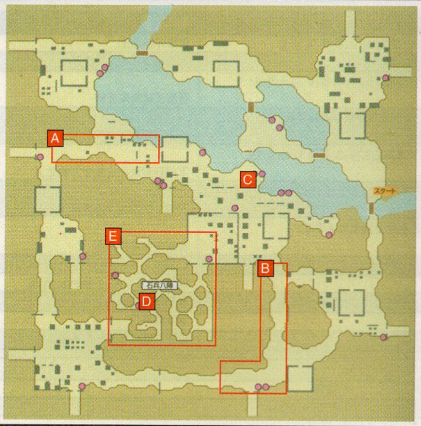
## 三章 夏口之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 程普と孙策 | 战斗开始后 | A 据点门关闭 |
| 2 | 防御据点、开门 | 事件 1 发生后,且满足以下任一条件——1、击破程普;2、事件 11 发生 | A 据点门打开 |
| 3 | 己方援军出现 | 满足以下任一条件——1、B 据点被敌人夺去之后,再夺回;2、战斗开始后经过一定时间 | 己方增援(郝昭、钟会)出现 |
| 4 | 兰丸出现 | 孙策进入 C 区域 | 森兰丸出现 |
| 5 | 北砦、闭じる | 满足以下 3 个条件——1、孙策突破北砦;2、森兰丸在北砦中;3、玩家未突破北砦 | D 点门关闭 |
| 6 | 北砦、开く | 满足以下任一条件——1、事件 5 发生,击破森兰丸;2、事件 11 发生 | D 点门打开 |
| 7 | 韩当登场 | 满足以下任一条件——1、孙策进入 E 区域;2、战斗开始后经过一定时间 | 敌增援(韩当、淳于琼、可儿才藏)出现 |
| 8 | 妲己到着 | 满足以下任一条件——1、事件 7 发生;2、玩家武将与孙策交战 | 妲己军增援(妲己、刑道荣)出现,己方增援(夏侯恩、韩浩)出现 |
| 9 | 落石攻击 | 满足以下 3 个条件——1、孙策和韩当生存;2、孙策不在 H 区域;3、自军或妲己军在 H 区域 | 发生落石攻击 |
| 10 | 落石攻击停止 | 事件 9 发生后,击破韩当 | 落石攻击停止 |
| 11 | 周瑜登场 | 事件 7 发生后经过一定时间 | 敌增援(周瑜、朱治、高干、输送兵长)出现 |
| 12 | 孙策、逃亡を谛める | 满足以下 2 个条件——1、事件 11 发生;2、自军或妲己军在 I 区域 | 败北条件变更 |
| 13 | 孙策乘船准备 | 事件 11 发生,事件 12 未发生 | 孙策开始准备乘船 |
| 14 | 孙策、逃亡成功 | 满足以下 4 个条件——1、事件 11 发生;2、孙策在 I 区域;3、自军或妲己军不在 I 区域;4、事件 13 发生后经过一定时间 | 孙策逃亡成功 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 援军 | |
|---|---|---|---|
| 孙策 | 无 | 森兰丸 | EXP + 600 |
| 程普 | 武器 | 韩当 | 武器 |
| 松平信康 | 武器 | 淳于琼 | EXP + 300 |
| 井伊直政 | EXP + 300 | 可儿才藏 | EXP + 300 |
| 大久保忠世 | EXP + 300 | 周瑜 | 武器 |
| 奥平信昌 | EXP + 300 | 朱治 | EXP + 300 |
| 刘贵 | EXP + 300 | 高干 | EXP + 300 |
| | | 传令 | EXP + 600 |

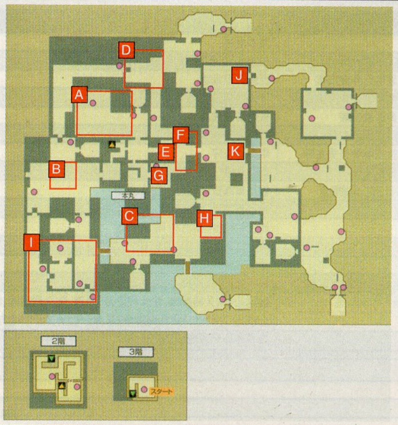
## 四章 夷陵之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 开始号令 | 战斗开始后 | 曹丕、曹洪、许褚向夏侯敦进军，孙尚香、稻姬向夏侯渊进军 |
| 2 | 夏侯敦、一时撤退 | 击破夏侯敦 | 夏侯敦暂时撤退 |
| 3 | 夏侯渊、一时撤退 | 击破夏侯渊 | 夏侯渊暂时撤退 |
| 4 | 庞统の策、开始 | 满足以下任一条件——1、战斗开始后一定时间，事件2或事件3发生； | 工作部队出现，向C点进军 |
| | | 2、自军或孙尚香军进入A区域；3、自军进入B区域；4、战斗开始后一定时间 | |
| 5 | 工作成功 | 满足以下2个条件——1、工作部队到达C点一定时间；2、庞统和工作部队生存 | C出现奇袭部队，敌全军向石田三成进军 |
| 6 | 工作阻止1 | 满足以下3个条件——1、事件4发生；2、事件5、8未发生；3、击破工作部队 | 自军士气上升 |
| 7 | 庞统、强化 | 满足以下3个条件——1、事件4发生；2、事件5、6未发生；4、工作部队生存的情况下接近庞统 | 庞统能力上升 |
| 8 | 工作阻止2 | 工作部队生存情况下击破庞统 | 工作部队消灭，自军士气上升 |
| 9 | 庞统、石兵八阵に逃げ入む | 事件6发生且庞统生存 | 庞统开始向D点进军 |
| 10 | 庞统、伏兵 | 满足以下2个条件——1、庞统生存，且位于E区域；2、自军或孙尚香军进入E区域 | E区域出现伏兵和庞统分身 |
| 11 | 两夏侯现る | 事件2、3发生后 | 夏侯敦和夏侯渊再次出现，且开始向曹丕进军 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 援军 | |
|---|---|---|---|
| 夏侯敦 | EXP+600 | 夏侯敦 | 武器 |
| 夏侯渊 | 武器 | 夏侯渊 | EXP+600 |
| 庞统 | EXP+300 | 庞统分身 | 无 |
| 夏侯惠 | EXP+300 | 庞统分身 | 无 |
| 夏侯威 | EXP+300 | | |
| 夏侯懋 | EXP+300 | | |
| 夏侯德 | EXP+300 | | |
| 刘晔 | 武器 | | |
| 李典 | EXP+300 | | |
| 夏侯和 | EXP+300 | | |
| 夏侯尚 | EXP+300 | | |

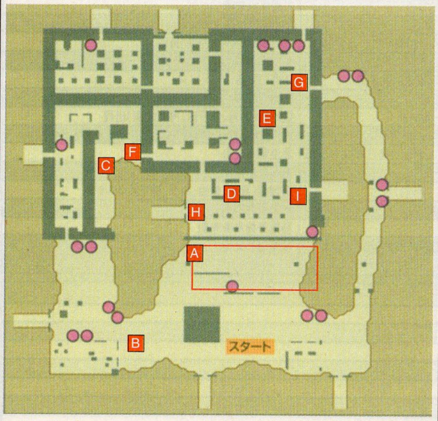
## 五章 小田原城之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 黄盖、进军 | 战斗开始后经过一定时间 | 黄盖开始向孙坚进军 |
| 2 | 曹丕と三成 | 战斗开始后经过一定时间 | 曹丕向北门进军，石田三成向南门进军 |
| 3 | 敌伏兵出现 | 曹丕进入A区域 | 敌伏兵在A区域出现 |
| 4 | 幻影秀赖出现 | 石田三成或玩家武将进入B区域 | 敌增援(丰臣秀赖、野槌)出现 |
| 5 | 小田原城内南门、开门 | 击破里见民部或敌守备头 | 小田原城内南门开门 |
| 6 | 小田原城内北门、开门 | 击破朽木元纲或敌守备头 | 小田原城内北门开门 |
| 7 | 小田原城南门、开门 | 击破敌守备头 | 小田原城南门开门 |
| 8 | 小田原城北门、开门 | 击破曹操或敌守备头 | 小田原城开门 |
| 9 | 炮烙落し、稼动开始 | 自军进入C或D区域 | E出现敌守备头 |
| 10 | 天守1阶西扉、开く | 满足以下任一条件——1、击破G点敌守备头；2、事件11发生 | 天守1阶西门打开 |
| 11 | 炮烙落し停止 | 击破E点敌守备头 | 炮烙落停止 |
| 12 | 幻影曹操、击破 | 击破曹操 | 自军士气上升 |
| 13 | 幻影孙坚の伏兵 | 黄盖接近孙坚 | H区域出现敌伏兵 |
| 14 | 兵粮库、发见 | 自军进入I区域 | 发现敌兵粮库 |
| 15 | 妲己弱体化1 | 击破丰臣秀赖、曹操、孙坚中任意1人 | 一部分敌兵撤退 |
| 16 | 妲己弱体化2 | 击破丰臣秀赖、曹操、孙坚中任意2人 | 一部分敌兵撤退，J和K点门打开 |
| 17 | 妲己、部下を呼ぶ | 事件16发生 | 敌增援(水鬼、猩猩、以津真天)出现 |
| 18 | 妲己弱体化3 | 击破丰臣秀赖、曹操、孙坚 | 妲己能力下降 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 朽木元纲 | 武器 | 援军 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 妲己 | 无 | 里见民部 | EXP+300 | 丰臣秀赖 | EXP+600 |
| 孙坚 | EXP+600 | | | 野槌 | 武器 |
| 曹操 | 武器 | | | 水鬼 | EXP+300 |
| 中村一忠 | EXP+300 | | | 以津真天 | 武器 |
| 阴摩罗鬼 | EXP+300 | | | 猩猩 | EXP+300 |
| 延泽满重 | EXP+300 | | | | |

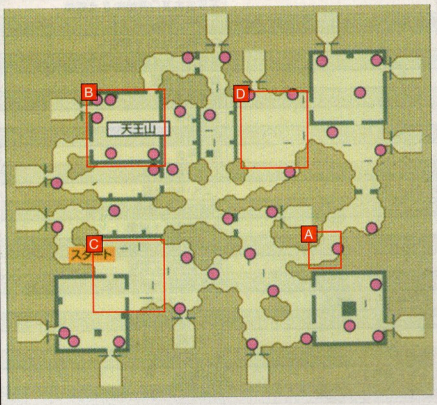
## 六章 陈仓之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 夏侯敦、城壁前で防御 | 满足以下2个条件——1、玩家未选择夏侯敦，夏侯敦位于A区域；2、事件11未发生 | 夏侯敦在城壁前阻止敌人前进 |
| 2 | 开始时号令、长政 | 战斗开始后经过一定时间 | 敌军开始进军 |
| 3 | 敌援军の到来1 | 满足以下2个条件——1、事件2发生后一定时间；2、阿市生存 | 敌援军(鱼住景固)出现 |
| 4 | 敌援军の到来2 | 满足以下2个条件——1、事件2发生后一定时间；2、阿市生存 | 敌援军(真柄直澄、朝仓景镜)出现 |
| 5 | 妲己、部下召唤 | 满足以下2个条件——1、事件4发生；2、妲己生存 | 妲己军增援部队在B、C、D、E出现 |
| 6 | 敌援军の到来3 | 满足以下2个条件——1、事件2发生后一定时间；2、阿市生存 | 敌援军(朝仓景健、朝仓义景、朝仓景纪)出现 |
| 7 | 长政进军命令 | 事件6发生 | 浅井长政、甘宁以外敌军向曹丕进军 |
| 8 | 敌援军地点制压 | 满足以下2个条件——1、事件6未发生；2、击破阿市 | 敌援军地点制压 |
| 9 | 西の守り固める | 满足以下2个条件——1、事件8发生、事件11未发生；2、山崎长德生存 | 山崎长德向F点进军 |
| 10 | 东の守り固める | 满足以下3个条件——1、事件6未发生；2、击破宫部继润或东侧道路敌部队；3、几野员昌生存 | 几野员昌向G点进军 |
| 11 | 城壁の敌、击破 | 满足以下3个条件——1、击破H和I的敌守备头；2、事件7未发生；3、事件9发生 | 制压城壁据点 |
| 12 | 夏侯敦、进军开始 | 满足以下2个条件——1、事件11发生；2、玩家未选择夏侯敦，夏侯敦生存 | 夏侯敦向城内进军 |
| 13 | 甘宁、本阵に来る | 满足以下2个条件——1、事件8、11发生；2、事件14未发生 | 中央门开门，甘宁向曹丕进军 |
| 14 | 中央门开门 | 满足以下2个条件——1、事件13未发生；2、击破中央门守备头或甘宁 | 中央门开门 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 援军 | |
|---|---|---|---|
| 浅井长政 | 总大将 | 鱼住景固 | EXP+150 |
| 阿市 | EXP+300 | 真柄直澄 | 武器 |
| 甘宁 | EXP+600 | 朝仓景镜 | EXP+300 |
| 赤尾清纲 | EXP+300 | 朝仓义景 | 武器 |
| 浅井政澄 | 武器 | 朝仓景健 | EXP+300 |
| 阿闭贞征 | EXP+300 | 朝仓景纪 | EXP+300 |
| 矶野员昌 | EXP+300 | | |
| 山崎长德 | EXP+300 | | |
| 海北纲亲 | EXP+300 | | |
| 新庄直赖 | 武器 | | |
| 宫部润继 | EXP+300 | | |
| 河合吉统 | EXP+300 | | |
| 富田长繁 | EXP+300 | | |

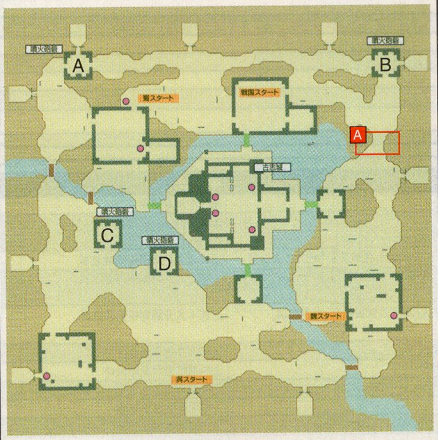
## 七章 山崎之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 司马懿、伏兵 | 司马懿生存，自军进入 A 区域 | 敌伏兵(张燕)出现 |
| 2 | 司马懿、追击命令 | 满足以下任一条件——1、事件 1 发生，击破张燕；2、事件 1 发生后一定时间，李肃或张英生存 | 李肃和张英开始进军 |
| 3 | 妲己の里切り | 满足以下任一条件——1、击破张英、司马懿、风鬼、李肃；2、战斗开始后经过一定时间；3、夺取天王山后一定时间 | 妲己变为敌方武将 |
| 4 | 诸葛亮の读み | 诸葛亮生存，自军进入 B 区域 | B 区域出现敌弓兵部队 |
| 5 | 天王山夺取 | 击破诸葛亮 | B 区域出现己方守备头 |
| 6 | 天王山再夺取命令 | 事件 5 发生后，胡轸或风鬼生存 | 胡轸或风鬼向 B 区域进军 |
| 7 | 天王山、夺われる | 事件 5 发生后，己方守备头败走 | B 区域出现敌军守备头 |
| 8 | 天王山、夺い返す | 事件 7 发生后，击破敌守备头 | B 区域出现己方守备头 |
| 9 | 天王山からの大炮 1 | B 区域的诸葛亮或敌守备头生存 | 己方 C 区域被炮击，自军士气下降 |
| 10 | 天王山からの大炮 2 | B 区域的己方守备头生存 | 向敌军 D 区域炮击，敌士气下降 |
| 11 | 敌奇袭部队 1 | 满足以下任一条件——1、事件 5 发生，击破司马懿、胡轸、风鬼；2、事件 7 发生后一定时间 | 敌伏兵出现 |
| 12 | 敌奇袭部队 2 | 满足以下 2 个条件——1、事件 5 未发生；2、战斗开始后经过一定时间 | 敌伏兵出现 |
| 13 | 敌奇袭部队 3 | 满足以下 2 个条件——1、事件 11、12 未发生；2、击破张英、风鬼、李肃、司马懿 | 敌伏兵出现 |
| 14 | 董卓も动く | 事件 11、12、13 中任一发生 | 敌本阵大门全部打开 |
| 15 | 曹操援军 | 满足以下任一条件——1、事件 14 发生后一定时间；2、玩家武将接近董卓 | 曹操军出现 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 援军 | |
|---|---|---|---|
| 董卓 | 无 | 妲己 | 无 |
| 诸葛亮 | EXP + 600 | 徐荣 | 武器 |
| 司马懿 | 武器 | 华雄 | EXP + 300 |
| 胡轸 | EXP + 300 | 胡车儿 | EXP + 300 |
| 陶谦 | EXP + 300 | 野槌 | 武器 |
| 李肃 | EXP + 300 | 以津真天 | EXP + 300 |
| 张英 | EXP + 300 | 张燕 | EXP + 300 |
| 风鬼 | EXP + 300 | | |
| 阴摩罗鬼 | EXP + 300 | | |

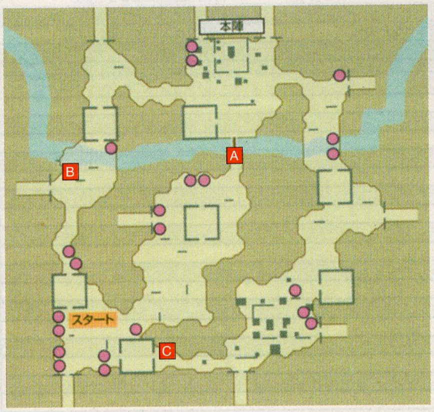
## 终章 古志城之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 庆次、进军开始 | 前田庆次和喷火炮砦 D 守备头生存，且满足以下任一条件——1、击破阴魔罗鬼、野槌、猩猩、金鬼、水鬼、铁鼠、修陀、仙狸、蛟中任意 1 人；2、击破伊达秀宗、支仓常长、鬼庭纲元中任意 1 人 | 前田庆次出击 |
| 2 | 色部光长出现 | 事件 1 发生 | 色部光长在喷火炮砦 D 出现 |
| 3 | 政宗、伊达军を鼓舞 | 满足以下 2 个条件——1、自军进入 A 区域；2、伊达秀宗、支仓常长、鬼庭纲元任意 1 人生存 | 敌军士气上升 |
| 4 | 曹操、进军开始 1 | 满足以下 3 个条件——1、击破妲己或前田庆次；2、玩家未选择曹操，且曹操生存；3、事件 5 未发生 | 曹操开始向北进军 |
| 5 | 曹操、进军开始 2 | 满足以下 3 个条件——1、击破伊达政宗；2、玩家未选择曹操，且曹操生存；3、事件 4 未发生 | 曹操开始向西进军 |
| 6 | 妲己の落石 | 自军靠近喷火炮砦 C | 落石发生 |
| 7 | 落石停止 | 事件 6 发生，击破妲己 | 落石停止 |
| 8 | 喷火炮砦 Cに伏兵 | 击破喷火炮砦 C 的敌守备头，且玩家武将进入砦中 | 喷火炮砦 C 关门，砦内出现伏兵 |
| 9 | 远吕智、味方を叱诧 | 击破阴魔罗鬼、野槌、猩猩、金鬼、水鬼、铁鼠、修陀、仙狸、蛟中任意 5 人 | 敌军士气上升 |
| 10 | 喷火炮砦 D、开门 | 事件 1 未发生，击破喷火炮砦 D 守备头 | 喷火炮砦 D 关门打开 |
| 11 | 喷火炮砦 C、开门 | 击破喷火炮砦 C 守备头 | 喷火炮砦 C 关门打开 |
| 12 | 喷火炮砦 A、开门 | 击破喷火炮砦 A2 个守备头中任意 1 个 | 喷火炮砦 A 关门打开 |
| 13 | 喷火炮砦 B、开门 | 击破喷火炮砦 B2 个守备头中任意 1 个 | 喷火炮砦 B 关门打开 |
| 14 | 喷火炮砦 D 制压 | 击破前田庆次或色部光长 | 喷火炮砦 D 炮击停止 |
| 15 | 喷火炮砦 C 制压 | 事件 8 发生后，击破砦内守备头 | 喷火炮砦 C 炮击停止 |
| 16 | 喷火炮砦 A 制压 | 击破妲己 | 喷火炮砦 A 炮击停止 |
| 17 | 喷火炮砦 B 制压 | 击破伊达政宗 | 喷火炮砦 B 炮击停止 |
| 18 | 喷火炮砦、夺われる | 满足以下 3 个条件——1、事件 14～17 任一发生；2、事件 19 未发生；3、喷火炮砦内己方守备头被击破 | 喷火炮砦内出现敌守备头 |
| 19 | 喷火炮砦、制压完了 | 满足以下 2 个条件——1、曹丕生存；2、喷火炮砦 A～D 全部制压 | 曹丕发出号令向古志城炮击 |
| 20 | 古志城への桥 | 事件 19 发生 | 古志城外架桥 |
| 21 | 古志城开门 | 击破吕布 | 古志城城门打开 |
| 22 | 远吕智、力を开放 | 远吕智体力低于 25% | 远吕智能力上升 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 阴摩罗鬼 | EXP + 300 | 修陀 | EXP + 300 | 援军 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 远吕智 | 无 | 野槌 | EXP + 150 | 仙狸 | EXP + 150 | 色部光长 | EXP + 150 |
| 妲己 | EXP + 300 | 猩猩 | EXP + 300 | 蛟 | EXP + 300 | | |
| 吕布 | EXP + 600 | 金鬼 | EXP + 150 | 伊达秀宗 | 武器 | | |
| 前田庆次 | 武器 | 水鬼 | 武器 | 支仓常长 | EXP + 150 | | |
| 伊达政宗 | EXP + 300 | 铁鼠 | 武器 | 鬼庭纲元 | EXP + 300 | | |

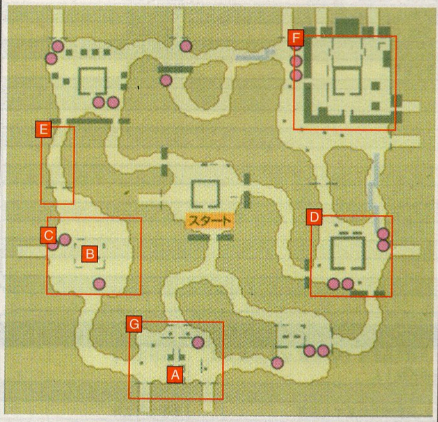
## 二章外传 南中侵攻战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 桥破坏 | 战斗开始后 | A 点桥被破坏，自军本阵孤立 |
| 2 | 祝融登场 | 满足以下任一条件——1、玩家武将进入 B 区域；2、曹丕或曹彰进入 B 区域；3、战斗开始后经过一定时间 | 祝融出现 |
| 3 | 孟获登场 | 事件 2 发生 | 孟获出现 |
| 4 | 反乱军、进军开始 | 事件 1 发生 | 真田幸村向曹丕进军，朵思大王、带来洞主、张苞向己方本阵进军 |
| 5 | 远吕智军、进军开始 | 事件 4 发生 | 曹洪、大谷吉继向 C 区域进军 |
| 6 | 张颌说得 | 满足以下 2 个条件——1、曹丕和张颌生存，且 2 人位置接近；2、击破孟优和孟节 | 与张颌军连合，张颌军开始进军 |
| 7 | 赵云进军 | 祝融和孟获被击破，赵云生存 | 赵云、木村重成向己方本阵进军 |
| 8 | 幸村鼓舞 1 | 真田幸村击破己方 10 人 | 敌军士气上升 |
| 9 | 幸村鼓舞 2 | 真田幸村击破己方 20 人 | 敌军士气上升 |
| 10 | 幸村鼓舞 3 | 真田幸村击破己方 30 人 | 敌军士气上升 |
| 11 | 张颌、仲间入り | 满足以下 3 个条件——1、事件 6 发生；2、敌全武将击破；3、张颌生存 | 张颌加入 |

| 敌武将名 | 掉落道具 |
|---|---|
| 赵云 | 无 |
| 真田幸村 | 武器 |
| 朵思大王 | EXP + 300 |
| 带来洞主 | 武器 |
| 兀突骨 | EXP + 300 |
| 张苞 | EXP + 300 |
| 木村重成 | EXP + 300 |
| 孟优 | EXP + 300 |
| 孟节 | EXP + 150 |
| **援军** | |
| 孟获 | 武器 |
| 祝融 | 武器 |

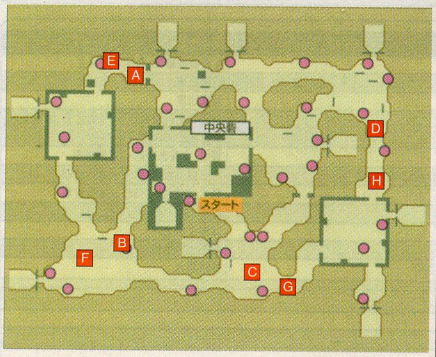
## 三章外传 翼州讨伐战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | ねねの进军指示 1 | 战斗开始后 | 西北、东、南侧敌部队开始进军 |
| 2 | ねねの进军指示 2 | 满足以下 3 个条件——1、击破敌 3 部队以上,或战斗开始后一定时间;2、大野治长、大野治房、羽柴秀次、羽柴秀长中任意 1 人生存;3、事件 22 未发生 | 大野治长、大野治房、羽柴秀次、羽柴秀长开始进军 |
| 3 | 五右卫门救出 | 破坏 A 点监车 | 石川五右卫门开始向 B 点移动 |
| 4 | ねねの进军指示 3 | 满足以下 3 个条件——1、事件 3 发生,或战斗开始后一定时间;2、皇甫嵩或朱俊生存;3、事件 22 未发生 | 皇甫嵩、朱俊开始进军 |
| 5 | 五右卫门の看破 | 事件 3 发生后,石川五右卫门到达 B 地点 | C 区域出现 10 个隐密头 |
| 6 | 友军、解放 | 事件 5 发生后,击破 10 个隐密头 | 高顺、魏□、宋宪、华雄、严兴开始进军 |
| 7 | ねねの分身 | 事件 6 发生,事件 22 未发生 | ねね分身出现 |
| 8 | ねね忍术 1 | ねね分身 1 生存,自军进入 D 区域 | 龙卷发生 |
| 9 | ねね忍术 1、看破 | 事件 8 发生后,击破ねね分身 1 | 龙卷消失 |
| 10 | ねね忍术 2 | ねね分身 2 生存,自军进入 E 区域 | 落石发生 |
| 11 | ねね忍术 2、看破 | 事件 10 发生后,击破ねね分身 2 | 落石停止 |
| 12 | くのいち1 出现 | 满足以下 2 个条件——1、玩家武将与ねね分身 1 交战;2、事件 13、19 未发生 | くのいち1 出现 |
| 13 | くのいち2 出现 | 满足以下 2 个条件——1、玩家武将与ねね分身 2 交战;2、事件 12、19 未发生 | くのいち2 出现 |
| 14 | 半藏、小太郎出现 | 自军进入 F 区域 | 风魔小太郎、服部半藏出现 |
| 15 | 小太郎の忍术 | 事件 14 发生 | 敌忍者部队 1 出现 |
| 16 | 小太郎の忍术、再び | 事件 15 发生,击破少量忍者部队 1 | 敌忍者部队 1 再次出现 |
| 17 | 半藏の忍术 | 事件 14 发生 | 敌忍者部队 2 出现 |
| 18 | 半藏の忍术、再び | 事件 17 发生,击破少量忍者部队 2 | 敌忍者部队 2 再次出现 |
| 19 | くのいち3 出现 | 满足以下 3 个条件——1、ねね生存;2、事件 14 发生后一定时间;3、事件 12、13 未发生 | くのいち3 出现 |
| 20 | 小太郎击破 | 击破风魔小太郎 | 风魔小太郎忍术停止 |
| 21 | 半藏击破 | 击破服部半藏 | 服部半藏忍术停止 |
| 22 | 砦の扉、开门 | 满足以下任一条件——1、事件 20、21 发生;2、战斗开始后经过一定时间 | 北东砦门打开 |
| 23 | ねね、分身消去 | 满足以下 2 个条件——1、事件 22 发生;2、事件 7 发生,分身 1 或分身 2 仍然生存 | 分身消失 |
| 24 | 清正と正则 | 满足以下 2 个条件——1、加藤清正和福岛正则生存;2、自军于加藤清正或福岛正则交战 | 加藤清正和福岛正则能力上升 |
| 25 | 秀秋の进军 | 小早川秀秋生存,且满足以下任一条件——1、事件 22 发生;2、玩家武将进入 G 区域 | 小早川秀秋向玩家武将进军 |
| 26 | 总攻击指令 | 事件 6、22 发生 | 己方总攻击开始 |
| 27 | ねね、仲间入り | 满足以下 3 个条件——1、事件 3 发生;2、事件 7 发生后,4 分钟内击破分身 1 和分身 2;3、玩家武将击破ねね | ねね加入 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 援军 | |
|---|---|---|---|
| ねね | 无 | ねね分身 1 | EXP + 300 |
| 加藤清正 | 武器 | ねね分身 2 | 武器 |
| 福岛正则 | EXP + 300 | くのいち | 武器 |
| 大野治长 | EXP + 300 | 风魔小太郎 | EXP + 600 |
| 毛利胜永 | EXP + 300 | 服部半藏 | 武器 |
| 丰臣秀赖 | EXP + 300 | | |
| 羽柴秀次 | EXP + 300 | | |
| 羽柴秀长 | EXP + 300 | | |
| 小早川秀秋 | EXP + 300 | | |
| 高山重友 | EXP + 300 | | |
| 小西行长 | EXP + 300 | | |

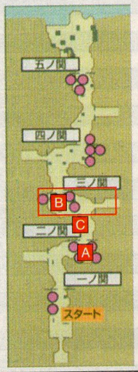
## 四章外传 杂贺之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 中央砦制压完了 | 击破朝比奈泰朝、小笠原长忠、冈部正纲、冈部元信 | 制压中央砦成功 |
| 2 | 武田伏兵登场 | 事件 1 发生后一定时间 | 敌伏兵(武田方)出现 |
| 3 | 上杉伏兵登场 | 事件 1 发生后一定时间 | 敌伏兵(上杉方)出现 |
| 4 | 敌第 1 阵进军 | 满足以下 2 个条件——1、事件 2、3 发生;2、高阪昌信、山县昌景、鬼小岛弥太郎、柿崎景家中任意 1 人生存 | 上述 4 人开始向中央砦进军 |
| 5 | 敌第 2 阵进军 | 满足以下 2 个条件——1、事件 3 发生后一定时间,击破敌武将 7 人以上;2、马场信房、内藤昌丰、宇佐美定满、斋藤朝信中任意 1 人生存 | 上述 4 人开始向中央砦进军 |
| 6 | 敌第 3 阵进军 | 满足以下 2 个条件——1、事件 3 发生后一定时间,击破敌武将 9 人以上;2、武田信玄、山本勘助、上杉谦信、直江兼续中任意 1 人生存 | 上述 4 人开始向中央砦进军 |
| 7 | 信玄の火计指示 | 满足以下 2 个条件——1、事件 4 发生后一定时间;2、武田信玄生存 | 武田信玄指示发动火计 |
| 8 | 谦信の火计指示 | 满足以下 2 个条件——1、事件 4 发生后一定时间;3、击破武田信玄 | 上杉谦信指示发动火计 |
| 9 | 工作部队 1 出现 | 事件 7 或事件 8 发生后一定时间 | 工作部队 1 在 A 出现 |
| 10 | 工作部队 2 出现 | 事件 9 发生后一定时间 | 工作部队 2 在 B 出现 |
| 11 | 工作部队 3 出现 | 事件 10 发生后一定时间 | 工作部队 3 在 C 出现 |
| 12 | 工作部队 4 出现 | 事件 11 发生后一定时间 | 工作部队 4 在 D 出现 |
| 13 | 工作部队 5 出现 | 事件 12 发生后一定时间 | 工作部队 5 在 E 出现 |
| 14 | 工作部队 6 出现 | 事件 13 发生后一定时间 | 工作部队 6 在 F 出现 |
| 15 | 工作部队 7 出现 | 事件 14 发生后一定时间 | 工作部队 7 在 G 出现 |
| 16 | 工作部队 8 出现 | 事件 15 发生后一定时间 | 工作部队 8 在 H 出现 |
| 17 | 工作兵侵入 | 工作兵侵入中央砦 | 根据侵入数决定火计是否成功 |
| 18 | 火计、成功 | 工作部队侵入中央砦 5 队以上 | 中央砦着火 |
| 19 | 火计、失败 | 侵入中央砦工作部队 1 队以上 4 队以下 | 敌火计阻止成功 |
| 20 | 工作部队全灭 | 击破工作部队 1 ~ 8 | 火计阻止成功,自军士气上升 |
| 21 | 义元、登场 | 击破全部敌方武将 | 今川义元出现,敌士气上升 |
| 22 | 义元、パワ-アップ | 满足以下 2 个条件——1、玩家武将与今川义元交战;2、今川义元体力低于 50% | 今川义元攻击力 & 防御力 2 倍 |
| 23 | 义元、仲间入り | 满足以下 2 个条件——1、玩家武将击破今川义元;2、事件 20 发生 | 今川义元加入 |

| 敌武将名 | 掉落道具 |
|---|---|
| 朝比奈泰朝 | EXP + 300 |
| 冈部元信 | EXP + 300 |
| 冈部元纲 | EXP + 300 |
| 小笠原长忠 | EXP + 300 |
| **援军** | |
| 上杉谦信 | 武器 |
| 武田信玄 | 武器 |
| 直江兼续 | 武器 |
| 宇佐美定满 | EXP + 300 |
| 鬼小岛弥太郎 | EXP + 300 |
| 柿崎景家 | EXP + 300 |
| 斋藤朝信 | EXP + 300 |
| 高坂昌信 | EXP + 300 |
| 马场信房 | EXP + 300 |
| 内藤昌丰 | EXP + 300 |
| 山县昌景 | EXP + 300 |
| 山本勘助 | EXP + 300 |
| 今川义元 | 无 |
| 鹈殿长照 | EXP + 300 |

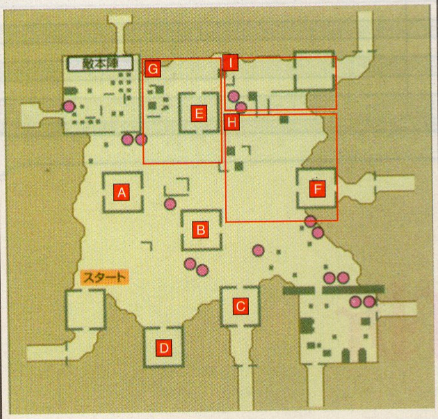
## 五章外传 五关突破战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 董卓号令 | 战斗开始后经过一定时间 | 敌军开始攻击貂禅 |
| 2 | 一关、开门 | 击破牛辅 | 第一关开门 |
| 3 | 二关守将、遮る | 玩家武将接近李肃 | 敌伏兵在 A 区域出现 |
| 4 | 二关、开门 | 击破李肃 | 第二关开门,敌伏兵撤退 |
| 5 | 貂禅奋斗 | 玩家武将、石田三成或张辽进入 B 区域 | 貂禅士气上升 |
| 6 | 三关、开门 | 击破李傕、郭汜、铁鼠 | 第三关开门 |
| 7 | 董卓进军开始 | 貂禅生存,且满足以下任一条件——1、击破李傕、郭汜、铁鼠中任意 2 人;2、击破樊稠、董旻、猩猩中任意 1 人;3、战斗开始后经过一定时间 | 董卓、华雄、李儒开始向貂禅进军 |
| 8 | 貂禅合流 | 貂禅生存、且满足以下 2 个条件——1、事件 6 发生;2、玩家武将、石田三成或张辽接近貂禅 | 貂禅与自军合流 |
| 9 | 董卓激怒 | 事件 8 发生,董卓、石田三成、貂禅生存 | 敌军士气上升 |
| 10 | 吕布出现 | 击破董卓 | 吕布出现 |
| 11 | 吕布突击 | 吕布进入 C 区域 | 吕布向玩家开始突击 |
| 12 | 貂禅、仲间入り | 满足以下 3 个条件——1、战斗开始后 6 分 40 秒内与貂禅合流;2、击破吕布;3、貂禅生存 | 貂禅加入 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 铁鼠 | EXP + 300 | 援军 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 董卓 | 武器 | 猩猩 | EXP + 150 | 孟获 | 武器 |
| 郭汜 | 武器 | 牛辅 | EXP + 300 | 祝融 | 武器 |
| 华雄 | 武器 | | | | |
| 董旻 | EXP + 300 | | | | |
| 樊稠 | 武器 | | | | |
| 李傕 | EXP + 300 | | | | |
| 李儒 | EXP + 300 | | | | |
| 李肃 | EXP + 300 | | | | |

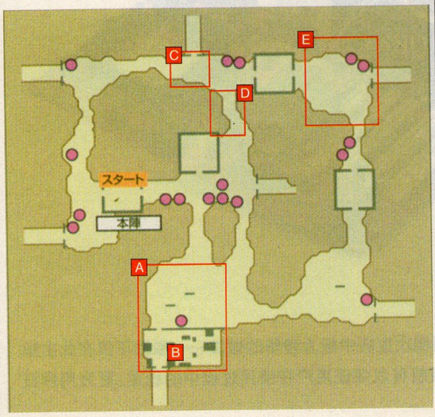
## 六章外传 凉州之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 小太郎参战 | 战斗开始后经过一定时间 | 风魔小太郎出现 |
| 2 | 暗力 | 满足以下 2 个条件——1、战斗开始后经过一定时间;2、风魔小太郎生存 | A、B、C、D、E、F 出现妖术兵长 |
| 3 | 战意高扬 | 满足以下 2 个条件——1、事件 2 发生后一定时间;2、事件 4 未发生 | 敌军士气上升 |
| 4 | 暗力消灭 | 满足以下任一条件——1、击破风魔小太郎;2、击破 A、B、C、D 的妖术兵长 | 风魔之术无效化 |
| 5 | 幻影の术发动 | 满足以下 3 个条件——1、事件 2 发生;2、风魔小太郎和 E 点妖术兵长生存;3、自军或甄姬军进入 G 区域 | 幻影兵出现 |
| 6 | 幻影の术消灭 | 满足以下 2 个条件——1、事件 2 发生;2、击破风魔小太郎或 E 点妖术兵长 | 幻影兵消灭 |
| 7 | 觉醒の术发动 | 满足以下 4 个条件——1、事件 2 发生;2、风魔小太郎和 F 点妖术兵长生存;3、最上义光、鲑延秀纲、李蒙中任意 1 人生存;4、自军或甄姬军进入 H 区域 | 最上义光、鲑延秀纲、李蒙能力上升 |
| 8 | 觉醒の术一时消灭 | 满足以下 3 个条件——1、事件 7 或事件 9 发生后一定时间;2、风魔小太郎和 F 点妖术兵长生存;3、最上义光、鲑延秀纲、李蒙中任意 1 人生存; | 最上义光、鲑延秀纲、李蒙能力恢复到正常状态 |
| 9 | 觉醒の术再び | 满足以下 3 个条件——1、事件 8 发生后一定时间;2、风魔小太郎和 F 点妖术兵长生存;3、最上义光、鲑延秀纲、李蒙中任意 1 人生存; | 最上义光、鲑延秀纲、李蒙能力上升 |
| 10 | 觉醒の术消灭 | 满足以下 2 个条件——1、击破风魔小太郎或 F 点妖术兵长;2、击破最上义光、鲑延秀纲、李蒙 | 风魔之术无效化 |
| 11 | 幻觉の术发动 | 满足以下 2 个条件——1、事件 2 发生且风魔小太郎生存;2、甄姬进入 I 区域 | 幻觉曹丕出现,甄姬混乱 |
| 12 | 甄姬の危机 | 满足以下 2 个条件——1、事件 11 发生;2、幻觉曹丕生存,且甄姬接近幻觉曹丕 | 甄姬更加混乱 |
| 13 | 甄姬五感麻痹 | 满足以下 2 个条件——1、事件 11 发生;2、幻觉曹丕生存,且甄姬接近幻觉曹丕 | 甄姬五感麻痹 |
| 14 | 曹丕激昂 | 事件 13 发生 | 曹丕能力上升 |
| 15 | 幻觉の术消灭 | 击破风魔小太郎或幻觉曹丕 | 自军和甄姬军士气上升 |
| 16 | 全术无效化成功 | 满足以下任一条件——1、事件 4、6、10、15 全发生;2、击破风魔小太郎 | 自军和甄姬军再次进军 |
| 17 | 北西砦门开门 | 满足以下任一条件——1、事件 16 发生,风魔小太郎生存;2、击破北西砦门守备头 | 北西砦门开门 |
| 18 | 甄姬、仲间入り | 满足以下 2 个条件——1、战斗开始后 10 分内击破所有妖术兵长和幻觉曹丕;2、甄姬生存 | 甄姬加入 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 真壁重干 | EXP + 600 | 援军 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 董卓 | 无 | 真壁房干 | EXP + 300 | 风魔小太郎 | 武器 |
| 董旻 | EXP + 300 | 氏家光氏 | EXP + 300 | 曹丕(幻影) | 武器 |
| 李儒 | EXP + 600 | 志村光安 | EXP + 300 | | |
| 里见民部 | EXP + 300 | 最上义光 | 武器 | | |
| 樊稠 | EXP + 300 | 龟延秀纲 | 武器 | | |
| 陶谦 | EXP + 300 | 李蒙 | EXP + 600 | | |
| 佐竹义重 | EXP + 300 | | | | |
| 佐竹义宣 | EXP + 300 | | | | |

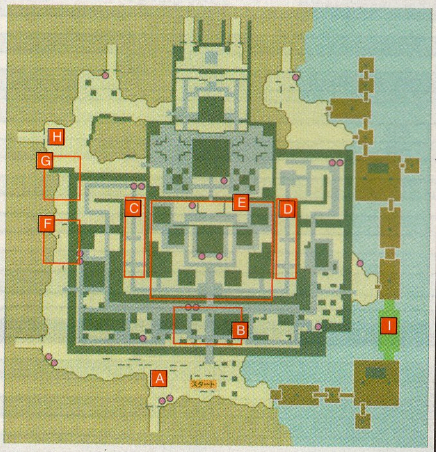
## 七章外传 南中争霸战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 本多一族奋斗 1 | 满足以下 2 个条件——1、事件 3 未发生;2、战斗开始后一定时间,本多忠政生存 | 本多军士气上升 |
| 2 | 本多一族奋斗 2 | 满足以下 2 个条件——1、事件 3 未发生;2、战斗开始后一定时间,本多忠朝生存 | 本多军士气上升 |
| 3 | 忠胜、咆哮 | 满足以下任一条件——1、玩家武将进入 A 区域、击破袁术或片仓小十郎;2、战斗开始后经过一定时间 | 本多忠胜在 B 出现,修陀和猪豚蛇开始进军 |
| 4 | 忠胜、一喝 | 事件 3 发生后,本多忠政或本多忠朝生存 | 本多忠胜一喝 |
| 5 | 敌寝返り1 | 事件 4 发生,本多忠朝和陈兰生存 | 陈兰加入本多军 |
| 6 | 敌寝返り2 | 事件 4 发生,本多忠政和飞头蛮生存 | 飞头蛮加入本多军 |
| 7 | 敌寝返り3 | 事件 4 发生,本多忠朝和 C 区域初期敌部队生存 | C 区域敌部队加入本多军 |
| 8 | 敌寝返り4 | 事件 4 发生,本多忠政和 D 区域初期敌部队生存 | D 区域敌部队加入本多军 |
| 9 | 吕布、咆哮 | 满足以下任一条件——1、玩家玩家进入 E 区域;2、事件 4 发生后一定时间 | 敌增援(吕布、高顺、严白虎)出现 |
| 10 | 董卓出现 | 事件 9 发生后一定时间 | 敌增援(董卓、华雄、张济)出现 |
| 11 | 敌全军突击 | 事件 10 发生时,吕布生存 | 敌全军向己方本阵突击 |
| 12 | 董卓紧急突袭 | 事件 10 发生时,吕布败走 | 敌全军向己方本阵突击 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 援军 | |
|---|---|---|---|
| 伊达政宗 | 武器 | 吕布 | 武器 |
| 袁术 | 武器 | 严白虎 | EXP + 150 |
| 片仓小十郎 | EXP + 150 | 高顺 | EXP + 150 |
| 伊达成实 | EXP + 150 | 董卓 | 无 |
| 鬼庭纲元 | EXP + 150 | 华雄 | 武器 |
| 留守政景 | EXP + 150 | 张济 | EXP + 150 |
| 隐形鬼 | EXP + 150 | | |
| 金鬼 | EXP + 150 | | |
| 修陀 | EXP + 150 | | |
| 猪豚蛇 | EXP + 150 | | |
| 陈兰 | EXP + 150 | | |
| 飞蛮头 | EXP + 150 | | |

## 终章外传 合肥新城之战




| 编号 | 事件名称 | 发生条件 | 事件效果 |
|---|---|---|---|
| 1 | 外门突破成功 | 正面外门、西外门、东外门全突破 | 自军士气上升 |
| 2 | 工作队出动 | 事件 1 发生 | A 出现工作部队 |
| 3 | 冲车出现 | 事件 2 发生 | A 出现冲车，向正面内门进军 |
| 4 | 妲己应战 | 冲车进入 B 区域 | 敌投石机开始攻击 |
| 5 | 正面内门破坏 | 冲车到达正面内门后一定时间 | 正面内门被破坏，可以进入 |
| 6 | 正面内门放弃 | 冲车被破坏 2 次 | 冲车停止出现 |
| 7 | 古の兵器起动 | 自军或孙策军进入 C 或 D 区域 | C 和 D 区域的敌兵器起动 |
| 8 | 中央进入成功 | 自军或孙策军进入 E 区域 | 自军士气上升 |
| 9 | 庆次参战 | 事件 13 未发生，工作部队到达 F 区域 | 前田庆次出现 |
| 10 | 曹操伏兵看破 | 事件 9 发生，事件 13 未发生 | 前田庆次周围出现己方伏兵 |
| 11 | 工作队准备开始 | 工作部队进入 G 区域 | 自军士气上升 |
| 12 | 岩落とし道をなし | 满足以下 2 个条件——1、事件 8、11 发生；2、事件 22 未发生 | G 区域地形变化，通行可能 |
| 13 | 奇袭失败 | 事件 2 发生，工作部队败走 | 己方援军（曹彰、大谷吉继）在 H 出现 |
| 14 | 孙策到着 | 事件 12 发生，事件 18 未发生 | 孙策军在 I 出现 |
| 15 | 曹操夹击指示 | 事件 12 发生 | 曹操向西侧间道进军 |
| 16 | 吕布单骑突击 | 事件 15 发生，妲己和吕布生存 | 吕布向曹操进军 |
| 17 | 妲己预备战力投入 1 | 妲己生存，且满足以下 2 个条件——1、事件 15 发生后一定时间；2、事件 24 未发生 | 敌增援（片仓重长、鬼庭纲元）出现 |
| 18 | 妲己火计准备 | 妲己生存，且满足以下 2 个条件——1、战斗开始后经过一定时间；2、事件 12 未发生 | 敌增援（片仓小十郎、支仓常长、屋代景赖）出现 |
| 19 | 江东の小霸王 | 事件 18 发生 | 孙策军在 I 出现 |
| 20 | 火计阻止成功 | 满足以下 3 个条件——1、事件 18 发生；2、事件 21、22 未发生；3、击破片仓小十郎、支仓常长、屋代景赖 | 敌工作部队消灭，自军士气上升 |
| 21 | 火计断念 | 事件 18 发生后事件 12 发生 | 妲己中止火计 |
| 22 | 炎烧き尽くす | 满足以下任一条件——1、事件 18 发生；2、孙策败走且片仓小十郎、支仓常长、屋代景赖任一生存，或事件 12、20、21 未发生 | 妲己火计成功 |
| 23 | 本阵奇袭 | 妲己生存，且事件 22 发生 | 敌军向自军本阵开始突击 |
| 24 | 妲己预备战力投入 2 | 妲己生存，且满足以下 2 个条件——1、事件 23 发生；2、事件 17 未发生 | 敌增援（片仓重长、鬼庭纲元）出现 |
| 25 | 吕布、嘲る | 玩家武将接近吕布后再离开吕布周围 | 自军士气下降 |

| 敌武将名 | 掉落道具 | 延泽满重 | EXP + 150 | 援军 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 远吕智 | 无 | 三好长逸 | EXP + 150 | 前田庆次 | 武器 |
| 妲己 | EXP + 600 | 中村一荣 | EXP + 150 | 片仓重长 | EXP + 150 |
| 吕布 | 武器 | 中村一忠 | EXP + 150 | 鬼庭纲元 | EXP + 150 |
| 修陀 | EXP + 300 | 荒木村重 | EXP + 150 | | |
| 阴摩罗鬼 | EXP + 150 | 岩成友通 | EXP + 150 | | |
| 猩猩 | EXP + 150 | 蛟 | 武器 | | |
| 金鬼 | EXP + 150 | 野槌 | EXP + 150 | | |
| 水鬼 | EXP + 150 | 仙狸 | EXP + 150 | | |
| 铁鼠 | EXP + 150 | 氏家光氏 | EXP + 150 | | |
| 里见民部 | 武器 | 鲑延秀纲 | EXP + 150 | | |
| 志村光安 | EXP + 150 | | | | |
| 盾冈光直 | EXP + 150 | | | | |


# 拒绝缩水！
# K9N4 Ultra-F 性能不打折

缩水主板虽然为 DIY 玩家节省了攒机的成本，但是这类主板的品质却直接影响到了平台整体性能的发挥以及运行的稳定。不过玩家也不必为找不到一款质优价低的主板而烦心，微星 K9N4 Ultra-F 主板就是这样一款主板。该主板不仅价格相对较低，同时还保有毫不逊色于高端主板的众多特性以及一流的品质，称得上真正的高性价比装机首选。




对于 DIY 玩家来说，主板的性能、扩展性和稳定性都是制约平台性能的关键问题。从外观上，微星的这款主板很难和它超低的售价联系起来。它选用了完整的 ATX 布局，并采用了业界领先的 NVIDIA nFOrce 500 Ultra 芯片组，为 AMD AM2 系列处理器进行了全面的优化，不仅拥有极为强大的处理器性能，而且还具有出色的超频能力。AM2 处理器首次引入了双通道 DDR Ⅱ 800 内存控制器，K9N4 Ultra-F 主板给 AM2 处理器提供完美的动力支持，4G 的双通道 DDR Ⅱ 800 内存系统的带来了充足带宽，将系统的性能推向巅峰。

如果说处理器性能是平台的动力，扩展性能就决定了平台所能支持的功用。不同于那些缩水主板，K9N4 Ultra-F 为用户准备了 4 个 SATA Ⅱ 标准存储接口，使得每个 SATA 设备都能以 3Gb/s 的速度传输数据。除此以外，曾经是高端主板专利的 RAID 磁盘陈列功能也被 K9N4 Ultra-F 主板完全继承，用户只要有 2 个或以上硬盘就可以组建各种模式的磁盘阵列，彻底击破磁盘性能不足的瓶颈。其他附属功能上，在这款主板上微星为其配备了 5.1 声道的 ALC 655 音频解码芯片，以及在同价位产品中极为罕见的千兆网络功能。

微星 K9N4 Ultra-F 主板在做工上更是保持了一线大厂的风范依，为用户提供了坚实的保障。这片主板拥有同档次主板中极为奢华的做工——微星不仅在此主板上采用了超大容量的日系电容和封闭式电感，即便是各种接口、插件都为名厂出品。如此一来，K9N4 Ultra-F 主板就可以保证用户在使用过程中的稳定，更为用户日后的系统升级奠定了坚实的基础。

**相关咨询：上海微欣工贸有限公司　　021-52402018**

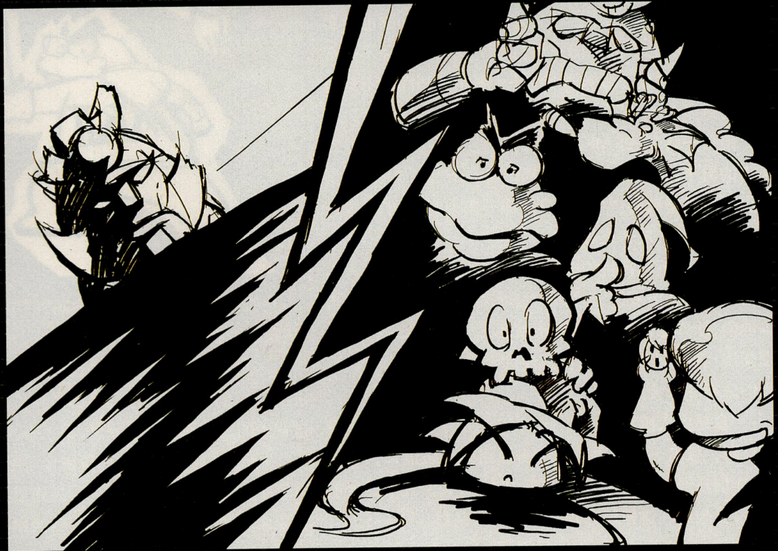

民光商厦
西元 2029 年
喀嚓
哎呀，脚弄脏了啊~回去给你脱光了好好洗干净…
切，又踩到了恶心的二头身！
口胡，不要在公开场合说这些！……商厦外的敌人看来已全灭了，遵照女王命令现在开始火化作业！
……
嗷嗷~！想进编辑部就踩着我的尸体过去吧！
不不，打令你不知道吗，为了红花世上总还得留有绿叶嘛。
哎呀呀，我算明白上帝为什么要降下大洪水了。
……这么丑陋的生物居然也有勇气活在世上。
哈哈哈打令你真有才！
这也只能算一个！
你还真计较…


这里真的是杂志编辑部么？
唔哇！这里居然有龙！
这里就交给我们斩龙亲卫队吧！！
什么什么！
原来真的有龙吗！
没我们的事儿了。自古以来美男子都是龙的克星啊。
哈哈哈 真不愧是打令！
各位，误会呀！我们只是路过的NPC呀！
就是就是，我们是支持耽美的良民呀！
土星男小知识：试图打动对方时，采取“体育坐”（如图）通常有良好效果。对工口游戏玩家往往有奇效。
那么证明一下吧！你们两个接吻来看看！舌头要伸进去！
呃
这…
啊！
BANG!
BANG!
哇！
各位大侠各位好汉！这里就是反动的游戏日总部了！星辰正打算用时光机回到过去改变历史！
这衰人…
请各位一定要挫败他的阴谋！
3 秒，2 秒，1 秒
传送开始。
西元 2029 年
民光商厦陷落。

# 这个世界不能是这样

自定义名词解释

本文所称“腐女”，是指打着“耽美”旗号，实则专以观看美男子之间情爱故事为乐趣，并大肆散布自己此项病态爱好的女性群体。其他单纯喜欢某类型男性（如大叔控、声优控、正太控等等）的女性不在此列，和宅男们一样家里蹲，连门都不出的纯宅女更不在此列，这些类型顶多算“同人女”。如果你知道的关于腐女划分标准和我们不同，在阅读《游戏日》文章时请以本解释为准，不另行通知。另注：在日文里“腐”有无可救药之意。



成都沉闷的夏夜被一场雷雨打破了，编辑们惊恐地抬起头看着窗外划过的闪电。“今年的雷终于来了？”“快存盘快存盘！说不定一个雷下来就跳闸了！”

夜逐渐深了，外面风雨越来越大，办公室还在挑灯夜战：“等雨停了再回去，靠，没带伞……”突然一个响雷劈到民光商厦附近，灯光突然暗了一下，把众人吓了一跳。

“找上门来啦！”“快，梵天，快出去，不要连累我们！”“老天爷，我们不是跟他一伙的！”

梵天翻了个白眼，然后装模作样的朝外面合掌：“人不是我杀的……”

“喀嚓”一声，雪白的电光照亮了整个房间，接着完全陷入黑暗——停电了。

“啊，我靠，我还在存盘！！”“梵天，我都说了让你出去！”“人真的不是我杀的……”

“嗯？为什么外面还有光亮？”终于有人发现了问题。在大雨的夜晚，窗外的亮光显得格外诡异。众人贴着窗户的铁栏往外看去，只见一个球状物体正躺在外面的花盆里，白色的光芒逐渐从它表面散去。

“陨石？”“外星loli？”“口袋妖怪？”在各种猜测后，梵天溜出去把那东西捡了回来，不过回来时脸色居然有点发白：“星辰，星辰……”

“干吗？”星辰在人群后面接口。

“星辰死了……”

“……你大爷！老子还在呢！”

“真的死了……”梵天举起一个东西，众人木然地看着它——这是一个机器人的头部，和刚才说话那个几乎一模一样，只是看上去憔悴得多，锈迹斑斑，还有几道被高热光线烧灼过的痕迹，实在有点惨不忍睹。

“啊咧？这是？！”星辰条件反射般摸摸自己的脑袋，这才放下心来，绕着那个仿冒品转了两圈：“做得还是不错的嘛，就是粗糙了点，不晓得卖废铁能卖几斤……”

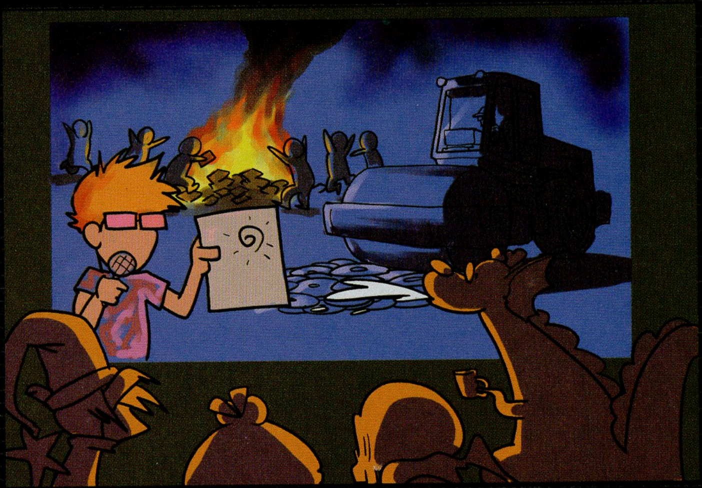
“诸位前辈，我们的时间不多了……”头颅突然发出声音，而且还有个眼睛亮起来，把拿着它的梵天吓得一个哆嗦，“我只能以最短时间说明……我来自未来，为了来到这个时代付出了巨大的代价……现在我的使命已经完成了，所有要说的事情都在我随身携带的一张光盘里，你们可以……一切都拜托……”

“嗯？没有了？”梵天把头提起来晃晃，没反应，正当他打算找根铁棍敲敲时，被星辰制止了：“靠，再怎么说这脑袋也有几分我的风采，怎么能被你敲来打去！……它不是说有张光盘吗，在哪里？……哦，竟然和我的构造一样放在这里……”

“这张盘上能有什么啊？”DRAGON怀疑的看着拿出来的圆盘，“盘面划伤严重，而且没有外包装……真是可疑，谁的光驱暂时不用，拿来放一下！”

当时代的悲剧揭开序幕时，演员们依然对自己将要面对的剧情懵懂无知。游戏日编辑部就面临着这种情况——当星辰把光盘放进DVD的时候，大家还有说有笑，但接下来一头疑似DRAGON的满身是血的生物出现在屏幕上，房间里的气氛就呆住了。

“各位观众，这里就是本次清除非法出版物的现场。”画面上怎么看都是眼熟的画面，地上一堆光盘，远处停着一台压路机，旁边还有一堆书，留着一头黄色碎发穿着花衬衣的男记者一脸痛心疾首地拿起其中一本，屏幕前的DRAGON差点一口水喷出去。



那本书上写着三个字——“游戏日”。

“大家看，象这本书……从这本书的封面就可以想像其内容有多么的不堪！”记者一脸义愤填膺，“可以想像，青少年读者在看到这本书后会遭受怎样的毒害！”

“这封面有什么问题么？”fei按下暂停，迷惑地看着记者手里那个封面，“要搁现在早被读者骂死了……居然是一男一女两个人耶！而且是全身包在盔甲里的！男的还占了主要位置！完全不够力嘛！”

“那位老兄是从哪里看出不堪的？女主角连胳膊都没露啊……”

“根据我们的了解，这本书是属于非法的地下出版物，只能暗中流传，但每期三千册的印量依然成为不可小视的毒瘤……”

“我靠，三千册！这么惨！”DRAGON抱住头。

“下面我们来看看内容，”记者翻开书，一大片马赛克出现，“这本书基本介绍的都是一些直接触犯社会道德伦理底线的东西，比如早就被明令禁止的樱大战系列……”

土星男的怒吼在一边响起：“樱大战哪里触犯道德底线了？！”

一边的编辑们则是在兴致勃勃的看马赛克猜内容：“这个肯定是FF！……怎么才到FF13？难道SE终于倒台了吗？还是说几年之后地球就是这样了？”“DOA，我看到名字了！”“原来美少女梦工厂也终于变成邪教了吗，扑杀loli控的工作倒进行得很彻底嘛……”

“……这些游戏都是政府明令禁止销售传播的，有关当局已经表示，将全力清剿游戏日编辑部的人员，不惜代价铲除这些毒瘤，把精神毒品彻底清理出市场！也希望广大群众能积极提供线索！”画面在记者的庄严表态中重新陷入乱码状态，留下一屋子大眼瞪小眼的编辑。

“我总结一下啊……”梵天掰着指头，“根据这段影像提供的资料，我们至少可以肯定，在那个未来，游戏日已经出了地下版，而且销量只有三千册，而且是非法刊物，而且编辑们都正在被通缉……”

“住口，”DRAGON脸色很难看，“不许再说了。”

“……不管为什么被通缉，总之不会是因为这个地下版。”星辰总结，“这地下版多没劲哪。”



这次映入众人眼中的是炮火连天的战场，满脸硝烟的牛蛙正身处一个防空壕中，眼神冷峻，在他身边不时有抱着美少女手办的眼镜胖子跑过。

“各位前辈，我是牛蛙 MK2，是你们的第……（爆炸声）代后辈，由于形势严峻，所以影像只能分段录制，这一点请谅解……（爆炸声）”屏幕里那个牛蛙脸上有道很狰狞的刀疤，在火光映照下一颤一颤地跟着跳，“非常遗憾，在当局的严厉打压下游戏日已经不存在了，现在我们是地下反抗军的……（爆炸声）分部，不知道还能支持多久……”

镜头一转，牛蛙 MK2 旁边的坑道口有几个头上扎着头巾的男子，虽然怎么看脸上都刻着一个“宅”字，但表情至少还是很坚毅的：“牛爷！只要你一声令下，我们愿意赴汤蹈火，与他们决一死战！”

“现在还不到牺牲的时候！我们只要坚持到内务人员收拾好东西就出发！”这个牛蛙指挥着身边的人，“你去告诉他们，动作要快，该丢的东西就丢了，留得青山在，不怕没柴烧！那些还没拼完又不方便携带的手办找个坑埋掉，我们总有一天会回——”

“真是令人感动啊。”牛蛙 MK2 的指令突然被一个冷笑打断，接着一个模糊不清的身影出现在坑道口，“认命吧，你们已经穷途末路了……哦，牛蛙 MK2？真是意外的收获，没想到在这里能遇到反抗军的大头目！”

“哼，你个死人妖，我就算死了，反抗军也不会被消灭！我们才是正常的人类！”牛蛙 MK2 一字一句地道。

“太丢脸了！怎么可以说出这种丧气话！”牛蛙大叫着扑到电视前，被脸色苍白的 DRAGON 抓住胳膊：“牛爷，那是我的 50 寸电视！”

“干掉他们！干掉他们！输了的话就不要说是我的传人！”牛蛙指着屏幕里面，“那种家伙有什么好怕，不过就是个……是个……我靠，到底是男的还是女的？”

“现在不就已经在流行象男人的女人和象女人的男人了吗？”aice 打个哈欠，“不过这人到底是男的女的？”

星辰瘪瘪嘴：“你说李宇春是男的女的？”

“我哪知道？”

“这不就得了！”

电视里出现了惨烈的一幕，牛蛙 MK2 被那人轻轻一击就倒在地上，这时一群看上去就没什么体力的眼镜男怪叫着冲了上去组成人墙，画面激烈抖动起来，只能依稀看见有人把牛蛙 MK2 架起来往后撤走，还传来“让牛蛙同志先走！让牛蛙同志先走！”的喊声，最后画面在爆炸声中陷入黑暗……

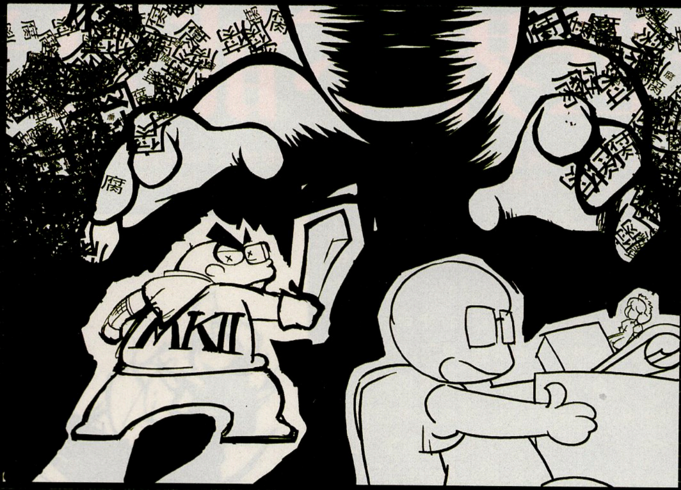
“我来总结一下啊，”梵天用帽子挡住屏幕，“牛爷不管在什么时候，都依然有着一颗永不言败的，勇敢的心……”

“……给我拖出去打。”牛蛙简洁地下了指示。

“形势很诡异哟，”DRAGON 叼着烟，“说，是不是你们谁没事伪造的这光盘？”

“谁有那闲功夫啊，”众人一起不屑地看他，“而且那头看上去被砍了二十多刀的龙似乎没人扮得出来嘛！”

“那么为什么我们会变成非法出版物会被通缉会被扑杀？”




“你以为问我们会有答案吗？”星辰按动了快进键，“还是继续看下去吧！”

这次出现的场景看上去比较稳定和安全，而负责做讲解介绍的那台机器人，果然是自称为“星辰 MK2”，不过背上的翅膀已经断了一半，看上去甚是可怜。

“各位都看到之前的两段影像了吧？”星辰 MK2 的语气似乎比拎在梵天手里那个脑袋还要沉痛，“这就是我们将要面临的世界！一切在过去曾经奉为美好的事物——我是说，游戏日创立初期，也就是各位前辈所处时期的那些津津乐道的东西，现在都已经不被承认了！”

“我们认为美好的事物，似乎还是很多的呀？”fei 小声嘀咕，但马上他的脸就扳起来了。

“御姐！（fei 脸色一白）萝莉！（aice 和饭饭君身子一颤）热血战士！（星辰哼了一声）那些不符合所谓美学的恶魔！（牛蛙冷笑）百合！（土星男发出一声“切”）还有各种动漫美女相关……这些现在都是被打入非法之列了！”

“哦耶～好像没有危害到我哎！”说这话的人马上被大家轰了出去：“你这全方位伪饭，就算是初次见面的外星人你也能和他找到共同爱好！全办公室就你一个人看过断背山！”

“那是华人导演的奥斯卡大奖电影！是中国的骄傲！”

“你快去死吧！”

“我知道大家一定很迷惑，所以先简单介绍一下现在的形势，”星辰 MK2 的左眼投射出一束光，在空气中形成一个立体图案，“由于——”

“由于什么？”众人等了一会儿才反应过来，“靠，盘面太花死掉了么？……取出来擦擦重读！”

“由于——（花版），现在的地球已经基本形成了统一的局面，而执政的则是女性，但可怕的是，这群女性对游戏日来说却正是立场相反的敌人！她们对——（花版）持相当的反感程度，所以，一直推行古典‘萌’文化和美女潮流的游戏日——（花版）就成了眼中钉，先是舆论攻势，然后是行政手段，最后终于发展到武力铲除……好在除了我们编辑部之外，还有很多相同处境的同志，他们同样饱受迫害和——（花版）不得不起而抗争，这就是反抗军的基础。可惜经过这么多年的潜移默化，坚持诸位前辈信念的人已经所剩无几，我们现在已经是不被承认的异类了！”镜头转向旁边的一个眼镜男，“这位朋友，他对过去的——也就是各位现在所处时代的美少女文化很有兴趣，在电脑里收藏了几百 G 的相关图片、游戏和动画，就是这样一个每天除了工作学习就默默呆在家里浏览收藏的人，也被扣上了‘收集严重违法文件’的罪名……而这条罪名的处罚，是无期徒刑或——（花版）……”

“比起——（花版）我宁愿接受无期徒刑！”那男子悲愤地发言了，“但是这样就要和我那些可爱的女孩子说再见了……我做不到！可恶！连我喜欢的女孩子是 2D 都不允许吗？！本来我只打算躲藏，但政府竟然要斩草除根，她们恶毒的捏造我和反抗军勾结的传言，并散布说我是对一个男性朋友由爱生恨而导致的背叛！这是事关处世原则的严重诬蔑！我的朋友本来就不多，现在他们看我的眼神更难以忍受！为了证明自己的立场，我加入了反抗军，并发誓将要以鲜血和生命来证明自己对‘萌’道的忠诚！”

“难道说那个世界已经被同人女占领了么？”fei 做出结论。

“是腐女。”土星男纠正。

“区别在哪里？”

“同人女也有接受百合、正常男女关系、美女的，但腐女肯定不接受！”

“什么时候分出去的，你研究很深嘛……”

“口胡，这是原则问题要分清楚……”

“这话好像刚才电视里谁说过嘛？”

“打住，继续看！”

“为什么会演变到今天的这种情况，我们不是很清楚，因为历史记录已经被当局改写了……”星辰 MK2 投射的影像换了另外一段，映出一座大厦。

“那地方看上去好像联合国总部？”aice 咕哝。

“你的意思，那就是地球新政府的旗帜咯？”土星男的声音有点颤抖的指着某个地方，“那旗杆上到底挂的什么诡异标志？”

“一朵花？……不对，剪刀？不像……喂喂，难道是……”“两个男性的标志缠在一起？”“不要说出来啊啊啊，好恐怖！”

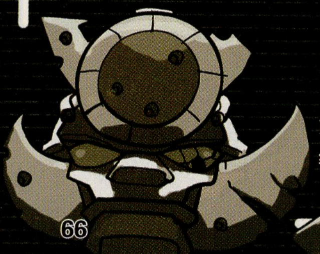
鸡皮疙瘩瞬间就堆满了房间，众人好不容易挣扎着爬了出来：“幻觉，一定都是幻觉！吓不到我的喝啊啊啊!!”

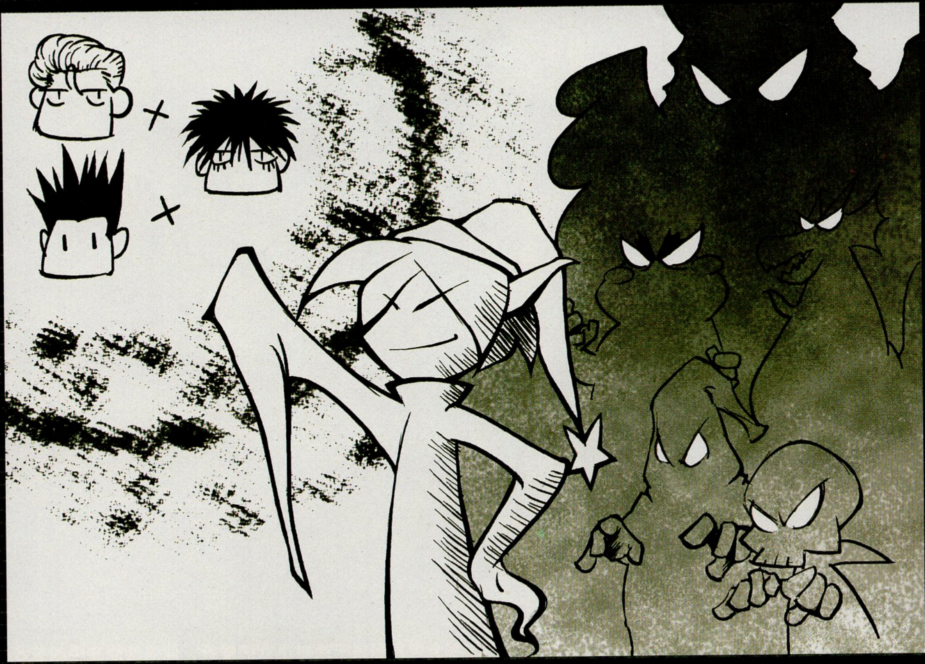
“这里是地球统一政府的上议院，大部分的法案都在这里审核通过。”星辰 MK2 镇定地解释道，“就如同你们那个时代的美国分为民主党与共和党一样，这里也有派系之争，按照比较老的叫法，就是‘花流’派和‘仙流’派的区别……”

“‘花流’和‘仙流’又是什么来的？”DRAGON 提出新问题，当然没有人能回答出来。

“‘花流’，呃，就是樱木花道配流川枫，‘仙流’是仙道配流川枫，这是两个性质截然不同的组合，他们的区别在于……”念出定义的梵天被一张板凳砸翻在地，然后委屈地在一边咕哝：“我也是上网搜到的啊……”

“一般情况下这两个党派是轮流执政，但最近几届政





府连续由‘仙流’当选，加上执政者抱持激进主义，使得除了‘文静型’之外的男性几乎完全没有了生存空间，因为外表和爱好不符合要求而被剥夺工作乃至公民权的男性越来越多，这些人大多都成了反抗军的坚强后盾，也是我们坚持到现在的主要动力。”星辰 MK2 叹了口气，“但我们的处境依然非常严峻，现在的各种舆论只能用‘洗脑’来形容，小孩一出生就面对各种违背常理的教育，例如同性之间的爱才是王道，应该对自己的父亲、兄弟保持爱慕之心，异性都是另一个截然不同的种族，对异性产生好感就象喜欢一棵树一样不正常，再加上……”

“谁把音量关了？”

“我！”DRAGON 哼了一声，“没快进就不错了！”

“这样谁知道他说什么啊？”

“你们真是自己找不痛快，看那些图像还不清楚？”DRAGON 指指屏幕，“看那些电影海报！还怀旧专题，泰坦尼克咋变成俩男的在那里比翼双飞了？星球大战那两个拿光剑的表情咋跟练情意绵绵剑似的？看，看那本书！‘PLAY BOYS’！有没有搞～错！”

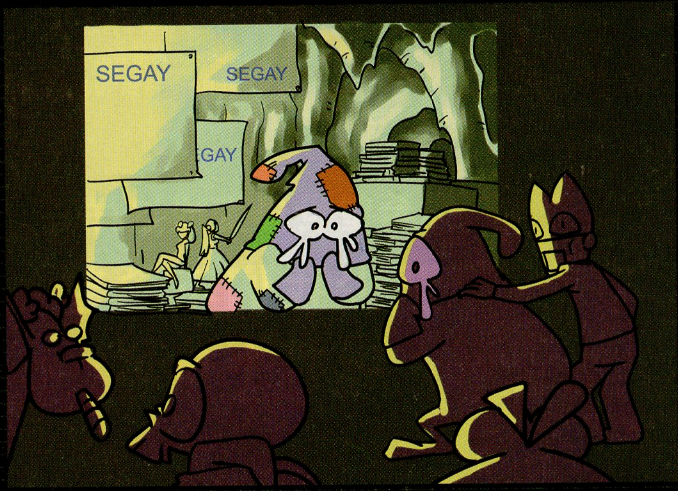
“BOYS……书上果然是一群 BOY 了么……”

“不管怎么看——尤其是从我们的角度看，未来真是一片黑暗。”虽然刚才恐怖的一幕已经消失，DRAGON 依然迟迟不敢恢复音量，“非法出版物也就算了，居然还变成了反抗组织——反抗组织也就算了，还是连根据地都没有，被撵得象耗子一样乱跑的……”

“你的意思是只要有块山头也不介意和全世界为敌么？”众人看他的眼光好象已经被通缉了一样，“我们是不是该早点把你出卖了？”

“你敢，老子是一把手！……扯回来吧，我认为，这张光盘想要传达的意思已经很清楚了，多年后的游戏日编辑部已经没有容身之处，于是他们传送了这张光盘回来，希望我们能接纳他们——哎呀，我想想，两个星辰，两个牛蛙，两个 fei，两个 aice，两个土星男……哦哦，我们可以做半月刊了！而且再来个和我爱好完全相同还失眠的家伙也不错……”DRAGON 的眼睛开始放光，“而且他们从那么困难的环境里出来应该对生活充满感激吧，这么说每个人开 500 块工资他们也会很高兴了？……”

“不是已经回来了一个吗，”有人指出，“不过好像样子很惨啊。”




“那肯定是意外！”

“那脑袋都说‘现在使命已经完成’了，显然不是回来找你要 500 块低保的啊，你还不死心？”土星男跑到电视面前手动操作，“继续看下一段好了！”

但是刚才的星辰 MK2 已经不见了，这次出现在屏幕上的是另一个土星男，倒把蹲在电视前这个吓了一跳。

“样子真惨，这人是不是实现了你刷爆信用卡然后跑路的梦想？”星辰啧啧感叹着，土星男翻他一个白眼：“这是你的梦想才对吧？”

“各位前辈，事情已经非常紧急，我们最近又遭到沉重的打击，最后几家坚持偷偷为我们心灵服务，做美少女游戏的公司也终于屈服于政府了……”屏幕上的土星男 MK2 还是戴着面罩，但面罩上的几个补丁清楚说明了他的窘状，至于后面破败墙壁上贴的海报根本都看不出是什么人了，“连我们土星男系列一直引以为傲的 SEGA，也……”

“SEGA 能坚持到那时候啊，真好啊……”土星男喃喃自语，但他马上惨叫起来，“这，这就是屈服之后的 SEGA 吗?!”

屏幕上打出的公司标志改动很小，但是非常微妙——写的是“SEGAY”。

“国将不国，国将不国！！”土星男和自己的后辈一起悲鸣起来，但比他先知道消息的 MK2 显然更加镇定，“至于其他的各种领域，更是惨不忍睹，修改历史的计划也已经完成了大半……除非看过反抗军拼死保留下的原始资料，否则所有人肯定都会认为指环王里的山姆和弗罗多是一对出生入死的情侣，诸葛亮和周瑜是由爱生恨而产生的竞争关系，狮心王是为了见到撒拉丁才率十字军东征，孙悟空和唐僧之间是 SM 的人兽恋，甚至葫芦娃七兄弟互相也有不可告人的感情……”

“现在是夏天吧？”DRAGON 打个哆嗦，“我咋觉得房间里好冷呢？”

大家打开门窗享受了一会儿成都传统的闷热夏天，在觉得有勇气看下去之后，再度回到电视前。

aice 指着现在屏幕上出现的人群：“那么这个又是什么，加油好男儿的海选现场？”

“为什么我看见有几个好像女的？”

“你废话，这个活动大部分参赛者都像女的。”

“想必大家都猜到这个场景是在做什么了吧，”土星男 MK2 出现在屏幕左下角，“没错，这是公务员考试的海选现场，男性们只有通过这种考试才能获得公职，当然，其他工作岗位也是差不多的情况……”

“猜得到才有鬼咧……”fei 小声咕哝。

不管怎样，在之前的影像里磨练了神经的编辑们看着最后中选的几个人，都可以开始若无其事地指指点点评头论足了：“靠，果然又是这种蓬松的刺猬头，和现在的加油好男儿也没区别嘛！”

“穿白衬衣打领带是没错，但为什么大家都打了领带之后还把衣领敞开露出锁骨呢……”

“这个人到底是男的还是女的?!”

“大概是在诠释‘男女都一样’的定义吧？”

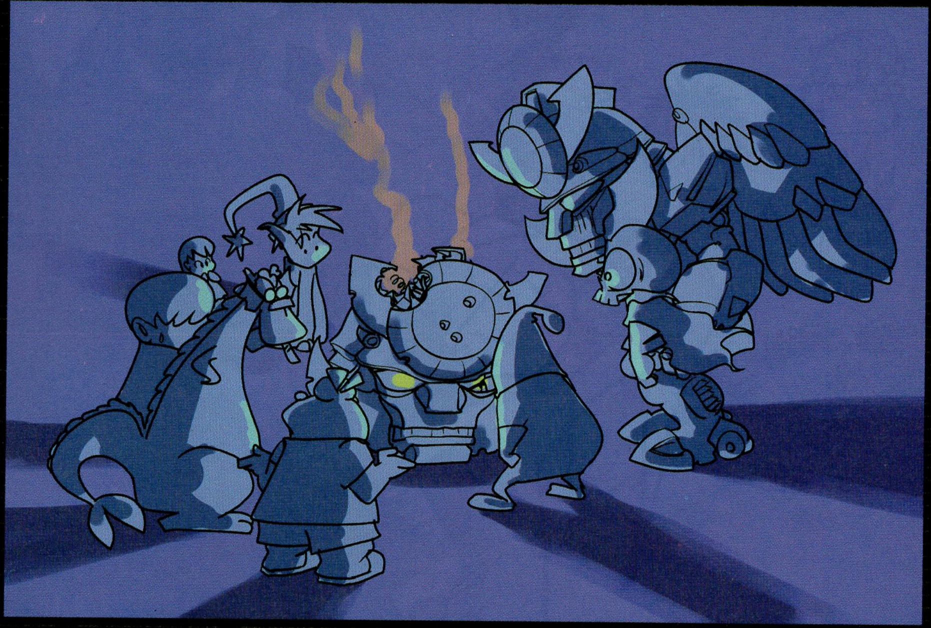
“……这个‘男女都一样’，难道是‘必须一样’的意思么？”

“有可能，所以不一样的都被扑杀了……”

屏幕再度激烈地抖动起来，画面转回到土星男 MK2 这里的时候，正好一块大石头飞过来把面罩砸得一片鲜红，看得众人倒吸一口凉气。接着是满身硝烟的 aicemk2 接替了他的位置：“前辈们，政府军终于找到了这里，没有办法了，我们只有死守，死守到时空门打开……然后接下来的事情就拜托前辈们

了，平行空间也好改变未来也好，相信你们也不会想要看到这种结局吧！”

“反抗军们，这是你们最后的机会，投降吧，认清现实吧，”突然外面响起了广播声，“因为沉迷于不可能的事物而宁愿选择毁灭的无知男人，你们的存在真是给政府带来无限的麻烦，为什么就不能乖乖地服从命令呢？男人这种生物全都是在遗传细胞上就带有同性恋基因的，宣称什么男人崇拜男人是天经地义的，玩弄着一些让人起鸡皮疙瘩的狡辩，号称要把生命奉献给对方，这种思想说白了还不是 GAY，与其为了掩饰而选择与政府对抗还不如投降，大大方方地承认互相爱慕不就行了？”（此段文字由上海女读者小 A 提供，在此感谢）



“纯粹胡说！——等一下，那广播的声音听上去耳熟？”DRAGON 皱着眉头，突然击拳，“这不是梵天的声音么！——你这个叛徒，我今天就代表党代表人民枪毙了你！”

“等一下，那不是我！”

“上梁不正下梁歪，肯定是你灌输给未来的人的！”

“拜托了，要拯救未来，要改变世界！”aice 右手上的人偶在喊，“已经没时间了，最后是我们的一点感言，就算不能给前辈们以帮助，至少，当作我们留在这个世界上的最后证明……”

众人带着一丝悲凉看向屏幕上出现的感言，呆了一下，有人喃喃自语：“靠，没时间了还能做字幕特效！”

**提示 1**

**接下来内容的气氛将和之前完全不同，请大家去喝杯水，转换一下心情再继续观看。**

**提示 2**

**如果您是女读者，我们真诚地建议您跳过本页，以免被流弹击中。**

为什么我们突然想起要做这样一个专题？当然不是因为我们要转型了。写这个专题的起因很简单——因为我们看·不·下·去·了！

首先看不下去的是三个电视节目，它们分别叫做“超级女声”、“加油好男儿”和“快乐男生”，因为里面充斥着象女人的男人和象男人的女人，清一色白衬衣红领带，衣领敞着，头发蓬着，男的没胡子女的没胸，说话也一个调子，以至于把电视上的标志挡住都不知道自己看的到底是哪个栏目，这他妈的绝对不正常！到底是什么人把这些家伙选进八强十六强的？

然后，当编辑们买漫画看到书架上三分之二已经被“耽美文化”占据时，当坐公交车听见背后的小学生讨论昨天在 BL 论坛的见闻时，当发现熟悉的人物被改得乱七八糟时，我们开始惊恐了，我们开始愤怒了！因为虽然有点宅，但我们至少还是认为自己属于“正常”的范畴，为什么我们就非要看到听到这些不正常的东西在耳边象苍蝇一样飞啊飞？我们不能允许！我们要反抗！当然可能有人会说，你们《游戏日》编辑部也不是什么好鸟，百合党萝莉控不也是满天飞么？在这里我们必须要严肃而明确地指出，个人爱好，我们从来不反对，也不干扰，但是当不正常的个人爱好已经波及到整个社会，严重干涉到正常生活时，我们就非反对不可了！将来如果有一天萝莉控和百合党走到影响全社会的地步，我们照样会举起反对的大旗！而现在，危害社会的就是这帮只对男人 × 男人感兴趣的，把性别不明的家伙捧成娱乐节目明星的腐女！这就是病毒！就是我们反对的对象——至于有其他爱好的女性，比如正太控大叔控乃至其他什么控，只要不广泛对社会造成影响，那不是我们的敌人！



首先要明确的是，我们对“同性恋”这个现象本身并没有歧视，但不管在世界上哪个地方，支持同性恋的人本身也是这个圈子的成员，其他人的态度最多是“包容”，绝对不是到支持甚至怂恿的程度，大家可以自己去搜网上的新闻，看看哪个国家的知名人士有人被爆出是同性恋会被人民欢呼支持？但是在中国就不一样！伟大的腐女团体就不这么认为！在她们眼里巴不得街上的男性个个都抱在一起舌吻——还仅限长得顺眼的，丑男自动屏蔽成路边的板砖——我们实在不知道，她们掺和在这个圈子到底有什么价值？男同性恋到底关她们什么事了？她们既不能成为男同性恋的一员也不打算改变他们的性取向，甚至不是对男性本身有兴趣，而只是对男性之间的关系有兴趣，还想方设法怂恿正常取向的人加入，我们就无法理解她们的动力到底从何而来了！而且严格的说，这种只承认美男子的区别对待态度，对同性恋本身就是一种侮辱和歧视！

说起中国腐女对对男同性恋的这种病态顶礼膜拜，或许有人会把原因归责到“耽美”的发源地日本去，但是很遗憾，即使在日本，“耽美”和 BL 文化也不是划等号的。“耽”者，“沉溺”也，“耽美”在日本只是“沉溺于唯美”的意思，从流星盈月到高山流水都可以列入其中，最初是为了反对以“发掘人类丑恶一面”的“自然主义文学”而出现的另一种文学流派，BL 只是里面一个小分支而已，结果流传到中国后居然就是这个小分支瞬间壮大起来，短短十年时间就扩大到难以想像的地步，不知道的人还以为“耽美”领域里除了两个男人抱在一起外没别的东西了，从这个方面来说，败坏“耽美”名声的，也就是你们了，腐女！

我们知道，在中国有这样一种独特现象，那就是外来文化会在中国被无限扭曲，BL 耽美文化也不例外，这个在全世界都属于绝对小众的爱好，偏偏就能在中国茁壮成长变成一个怪物，究其发展根源，腐女群体不遗余力的推广鼓吹起了很大的作用，而最可怕的是她们都有相当的经济能力和行动力，肯出钱！这一点又吸引了周围商家的眼光，于是不管是报刊杂志还是电视台都有意无意地朝这方面靠拢，表现出来就是充斥在动漫杂志里的各种“女性向”文章和电视上不男不女的选秀节目！这些宣传又进一步扩大了 BL 文化的发展，典型的恶性循环！你说腐女们既然这么有经济实力，这点钱拿到哪个方面去增长国家 GDP 不好，非要在这种不正常的方面来推波助澜?!

不要以为我们所说的这些都只是单纯的个人爱好，无伤大局，当个人爱好变成大众爱好时，所爆发出来的能量是危险的！我们必须要承认，大部分人对于舆论宣传没有分辨力，他们唯一的选择就是随大流，当电视和报刊上全都是这方面的信息时，难免就会有人被舆论所左右，认为这些是正常的！尤其是青少年更是如此，当他们看到的都是 BL 耽美文化时，他们的世界观会怎样？虽然这个口号由《游戏日》喊出来有点好笑，但这样发展下去我们是不是真的有一天要喊“救救孩子”？有时候我们需要少一些纵容，少一些对利益的追逐，因为那样是对这个恶性循环又加了一次速！你们以为自己躲在家里就能置身事外吗？你以为我们描绘出的那种未来真的不会出现吗？现在他妈的我们都亲眼看见有小学男生去租 BL 漫画看了呀！苗头已经出现了呀！

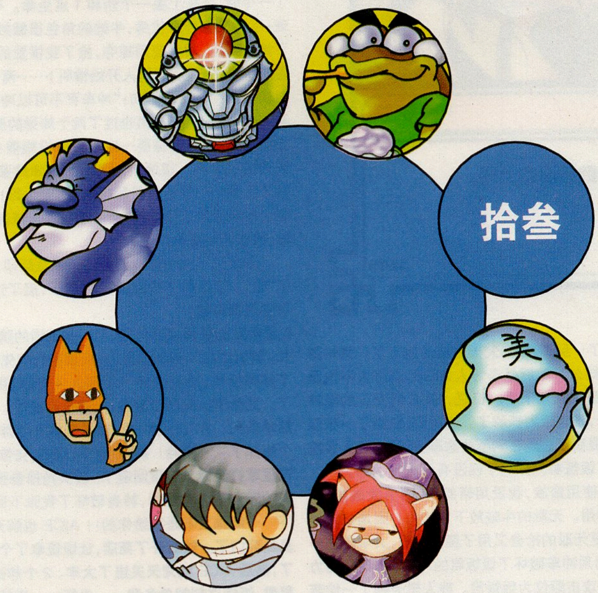
## 你希望世界变成这样吗？

## 至少我们不希望！绝对不希望！

# 无双大乱斗 实战教程

自从“三国无双女性版斗智牌”推出至今，我们收到了很多读者的问题，问题种类确实是包罗万象。看来我们的说明书还是有很多问题的！说实话，这种斗智牌能否快速上手，主要取决于你是否属于桌面卡牌游戏用户，因为有很多“潜规则”都是桌面卡牌游戏玩家所熟知的，而我们恰恰忘记了这一点，真是罪该万死！

我们会在本期杂志上市之后，在淘宝网站更新我们新的说明书，玩家可以下载打印，那会是贴近新手玩家的说明书。在这里则是我们平时娱乐时的牌局记录，通过一次完整的记录，估计有些困惑的玩家可以找到困惑你们的问题所在。




◆开局前，8 个玩家摸座位顺序，找出牌里面的 A 到 8，把这 8 张洗牌后倒扣，大家随机抽取一张。然后以抽到 A 的玩家为起点，按照顺时针重新坐席。

本局坐席位置：1.Aice 2.饭饭君 3.dragon 4.星辰 5.牛蛙 6.拾叁（本刊新的美编）7.土星男 8.梵天

◆然后把“势力牌”按照 8 人的分配：1 个将军、2 个副将、2 个枭雄、3 个黄巾贼，配置好。洗牌，倒扣，从 Aice 开始随机抽取自己的势力。只有将军要表明身份，其余玩家务必保守自己身份的秘密。

本局角色身份：1.Aice（枭雄）2.饭饭君（副将）3.dragon（黄巾贼）4.星辰（将军）5.牛蛙（黄巾贼）6.拾叁（副将）7.土星男（黄巾贼）8.梵天（枭雄）

◆势力划分完毕，之后是人物牌。洗所有的人物牌，倒扣，从将军开始按照顺时针方向随机抽取人物牌，每个人抽完牌都要告知大家自己的角色和特殊能力。

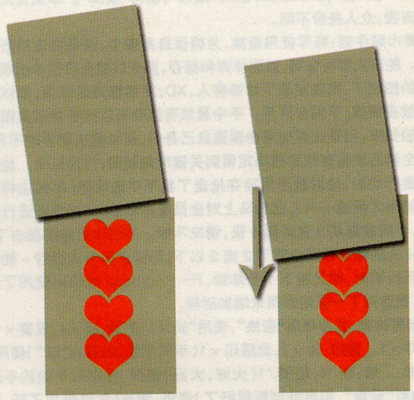
**本局人物牌：**

1.枭雄 Aice（司马懿·在任何时候，如果你没有手牌，你可以从牌库中抓了一张牌。）
2.副将饭饭君（张角·无限手牌）
3.黄巾贼 dragon（关羽·一回合可以用两次斩）
4.将军星辰（刘备·弃 2 张手牌加 1 滴血）
5.黄巾贼牛蛙（曹丕·每当有其它任意玩家死掉时，曹丕可以取得他所有的手牌）
6.副将拾叁（袁绍·第一张牌可以摸弃牌库的第一张）
7.黄巾贼土星男（庞统·摸牌时，第二张牌如果是红桃或者方片就再抓一张）
8.枭雄梵天（姜维·命中玩家时从牌库抽一张牌）

位置、势力和人物划分完毕后众人心态：

1.枭雄 Aice：目的要尽量活得时间长。（这个 loli 控不管是什么身份都是偏安一隅的角色）
2.副将饭饭君：游戏开始抽位置，我左边是多拉贡，右边是 AICE，也就意味着和这两人之间也许将会有赤裸裸的较量。不过还好，和镰仓的疯牛牛蛙离得比较远（好像很多人都是如此的思路，看来牛爷很可怕）。接下来是抽势力，抽到一张副将。右边，那是长了一张副将脸，并且抽中副将几率高达 70%的 AICE，而且有数次为别人加血的记录。再看看左边，那是一向与坏蛋结缘的多拉贡，他最爱做的就是坏事（猜对了一半）。抽角色，我看了一眼自己的能力便暗叫不好，因为是张角，手牌无限的大贤良师张角。游戏中有几个角色是因为实力过于强大而经常导致在第一轮就被众人群殴干掉，更何况是实力最强的张角呢。右边是没手牌就可以抓牌的司马懿（强人），左边是可以连斩两次的关羽（强人）。大家都注意到了张角的存在，虎视眈眈准备在第一会合就做掉张大师呢。我在心中高喊：张角！打破这个第一回合就被杀掉的宿命吧！
3.黄巾贼 dragon：左侧是将军，杀！等等，右侧是张角！！更要杀，否则一旦撑到 3 回合后，无限手牌很可怕。
4.将军星辰：先把防御工事弄好，然后等着看好戏（星辰一向做将军都是不帮助副将的，坐山观虎斗型）
5.黄巾贼牛蛙：……没有！（汗！已经准备屠杀了?!）
6.副将拾叁：牛蛙的人物是曹丕，能力很强，就一个发死人财的。原来使用过，那次是黄巾贼，窝了几个回合以后，就相当的强大。饭饭的张角，能力很强，生命少，不过手气会影响到他的能力，可能会废掉。土星是庞统，运气成分也很大，先看看。我决定先干牛爷看看。（看来拾叁是不知道镰仓疯牛的典故！）
7.黄巾贼土星男：看了下，饭饭抽到了传说中的角色张角（手牌无限）。DRAGON 抽到了关羽（可以攻击 2 次）这两个人最危险，其他人威胁不大。先想办法做掉他们。（他的人生目标……）
8.枭雄梵天：抽到的位置是最后一个编号，选到了最后一个位置。我的左边是 AICE 这个罗莉控、右边是土星男，特别看了下牛爷，呵呵还好中间还差 13 和土星男。“苍镰的疯牛想打我还早着呢！”我在牌桌上挑衅着。（贱格！）

◆开始抽牌前，用剩余的角色牌后面表示自己的体力。之后就是要按照逆时针方向依次摸牌（这次我们是顺时针，实际上是否顺逆时针无所谓的，只要统一划分就行），每人初次摸牌只能摸和角色最大生命相同数量的牌（将军只能摸该角色生命数量的牌，奖励的 1 点生命并不能多摸一张牌）。



众人第一手牌：

1.枭雄 Aice：蓝大牢、绿回避、黄包子、蓝绝影。（无攻击牌，真背。）
2.副将饭饭君：每人各抓生命点数相同的牌，只有三点生命的张角一开始只能抓三张牌，其中一张是有用的包子。
3.黄巾贼 dragon：觉醒印 + 三张斩，我可以一回合打死除了将军以外的任何玩家。（计划永远赶不上变化，不信你往后看。）
4.将军星辰：斩、空城计、蛮族、军令
5.黄巾贼牛蛙：斩、斩、笑里藏刀、蛮族（对于坐在将军身旁的黄巾贼来说，感觉这个起手相当不错，符合猛攻的打法。）
6.副将拾叁：斩 ×2，设宴 ×1，掠夺 ×1
7.黄巾贼土星男：斩，冲车，回避，绿回避
8.枭雄梵天：回避、包子、赤兔马、盾牌。

◆第一回合。所有玩家摸牌完毕之后，从将军开始，正式进行游戏。每轮到 1 个玩家行动时，玩家可以从普通牌库中摸两张牌（如果有特殊摸牌能力，可以改变默认的摸牌数量），然后行动。玩家行动结束后，只能保留规定数量的手牌（当超过规定数量手牌时可选择弃牌，不可主动弃牌），然后轮到相邻的下一个玩家行动。当非此玩家回合，因其它玩家的行动导致此玩家增加手牌的话，此玩家可以保留所有手牌直到他本人回合行动后，才恢复至当前生命相当的手牌。使用过的牌和废弃的牌统一放入废牌库中，当牌库使用完毕后，将废牌库洗牌，重新放入牌库中。

众人第一回合心态和动作：

1.将军星辰：抓牌：商船归来、斩。由于一开始不清楚其他人的身份，因此先使用“蛮族”发动无差别攻击，再横置“商船归来”，准备下回合时使用。之后保留 4 张手牌，PASS。之后 13 使用“蛮族”，



用掉一张“斩”，DRAGON 使用“集市”，获得“盾牌”。本回合无人攻击我，众人身份不明。

2.黄巾贼牛蛙：将军使用蛮族，为确保自身安全，还是决定用斩回避。轮到我抓两张牌，抓到炸弹和掠夺，鉴于以前自己很少拆爆炸弹的情况下，我决定放下炸弹害人，XD；笑里藏刀是绿牌，所以现在放在面前，下回合再用。手中虽然有掠夺可以抢夺将军桌面的商船归来，但是此时使用会暴露自己身份，所以我决定暂时不用，对全体造成伤害的蛮族决定留到关键时刻使用，行动结束。轮到拾叁行动时，他对我使用掠夺抢走了我手中的蛮族（早知这样还不如刚才用掉……），然后马上对全员使用蛮族，只好用斩进行回避，手牌数量从 3 张降到 1 张，情况不妙。在两次蛮族的袭击下，有 4 人的体力都减少到了 2 或 2 以下，形势变得有点微妙～轮到梵天行动时，他又放下 1 个炸弹，汗……dragon 行动时使用了集市，我选择了一张绝影用来增加射程。

3.副将拾叁：将军使用“蛮族”，使用“斩×1”手牌：斩×1，设宴×1，掠夺×1。摸牌：斩×1，觉醒印×1（手气不错，准备存“斩”）使用：设宴　　摸：斩 *1，轻骑 *1（大好，大好）使用：掠夺对牛蛙的手牌（抽到“蛮族”，如果抽到斩就好了）使用：蛮族（牛蛙使用了斩，还好。有人中血，有人斩，其他人员的情况不是很重视）心理：手中觉醒印×1，斩×3。本来还打算一口气斩牛蛙 3 下的，才第一回合，忍，忍，忍！老龙开集市，其中斩×2。如愿拿到斩手牌：觉醒印×1，斩×4（第二回合就好好干一把了）

4.黄巾贼土星男：恩，饭饭离我最近，但是斩不到……先用冲车破坏他的牌吧！星辰：蛮族来了！！（哎哟真危险，幸好手里有斩。哈哈，饭饭和 AICE 掉血了）轮到牛蛙了，牛爷华丽的放下了一个炸弹！这不是要人命吗。没想到他就这样过了。起手牌不好吗？到了离我一格的拾叁，先下了一张轻骑，恩，这下打不到他了。接着他抢了牛爷的牌……然后又下了一个蛮族！已经没有斩了，扣吧！太好了，饭饭只有 1 点 HP 了，先下手！到我了，抓牌：掠夺，斩。没办法了……只能破坏他一张牌。看其他人会不会动手？梵天下了赤兔，现在几乎所有人都能被他打到了。然后又扔下一个炸弹，日。结果没有人再攻击饭饭。但是他好象也没抓什么好牌，也没加血。DRAGON 开了商店，血被人拿走了，从现在来看只能拿邀请援军直接打饭饭了。

5.枭雄梵天：星辰抓牌后，淫笑了一下后丢了一个蛮族，好在手上有包子，那就只能先掉血吧。一阵扫射后饭饭君的张角体力已经降到了 2 格，看来饭饭君已经进入了我的射程范围内了。到了牛蛙的回合，这犯罪集团的首领上来也直接拼命丢下了一颗炸弹，这个疯子……到拾叁的回合，他丢下了一个蛮族，怎么办？看样子只能掉体力了。抬头一看对面的饭饭君的体力已经变成了 1 了，只要我抓到斩，就先干掉他再说。土星男并没有对我表现什么行动，看我的抓牌了。到我的抓牌回合，抓到了盾牌和炸弹，由于手中没有斩，这目前想出手也没有机会了，先将“绝对防御”的蓝色盾牌放在桌面上。做为枭雄不让世界混乱可就愧对自己的角色了，看了看牛蛙刚放下的炸弹，哈哈，让世界更混乱吧，一颗炸弹放在了我的桌子前！其他人发出了尖叫！“两颗炸弹！MYGOD，梵天，你这个疯子。”最后吃了个包子放下个赤兔让过吧。AICE 并没有做什么动作，也没有对一点体力的饭饭君下手。难道他也没有火力还是太过顾虑他的手牌了？呵呵，反正你们几个不是被打死就是被我的炸弹炸死！随后在集市出现后，我这个后选的人竟然拣到了一张斩，呵呵，我这个只有打人才能发动效果的能力有斩就是有了机会啊。一轮下来，大家都没有什么动作，看来两个蛮族和桌面上的炸弹压力可不小啊。

6.枭雄 Aice：接连两次被蛮族攻击，由于手中没有斩，只好挨血。到我行动，抓起一张冲车、一张爪黄飞电。此时饭饭君只有一点血，可是我手中没有攻击牌，不然先解决这个旁边的危险人物。使用包子加回一点血，放下爪黄飞电，放下绿回避，手牌剩三张，血三点，过。dragon 开的集市得到一张的卢，完全没用，选择顺序太靠后了，没办法。

7.副将饭饭君：大将军星辰首先开始，抓牌后一开始就给了大家一个下马威，告诉大家将军不仅能指挥军队，就连蛮族也能指挥。下了一张蛮族卡，没有“斩”，如何击退蛮族？张角失去了一点生命，危险了。再看看还有四个人才能轮到自己抓牌，心中不禁捏了一把汗。接下来轮到牛蛙，最近牛蛙配了一副眼镜，用以掩盖自身狂放的杀气，不过俗话说纸保不住火，牛蛙的气场又岂是一副小小的眼镜能够遮住的。不愧是牛蛙，抓牌后下了一个炸弹，这种玉石俱焚的做法让后面的人吸了一口冷气。接下来轮到了拾叁，拾叁是刚来编辑部的美编，还不懂事，竟然敢向牛爷出手，抢夺了牛蛙一张牌，接着继承了星辰的光荣传统，又放出了一群蛮族……手上没有斩的张角危险了。到了一向喜欢无差别乱打的土星男，不好！他面罩下的小眼睛正闪着光芒，而那光芒正照耀着只剩下最后一点生命的我，难道他想赶尽杀绝，土星男狞笑着对我使用了一张冲车，打算先破坏我的牌么，不过冲车破坏了我手上的一张另一张冲车，这张牌对我没有什么意义，只要包子在手就不用担




心。土星男，我记住你了！到了梵天，梵天贱格的放下了一张炸弹便过了，你以为你是牛蛙么？然后是老好人 AICE，老好人不愧是老好人，没有对奄奄一息的张角下手。但是，AICE 看梵天的眼神为什么有点怪呢？终于，张角活到抓牌了。难得啊，抓到了一张回避一张单挑，生存率又提高了！现在先不要惹事，过了。坏人多拉贡开了集市，众人分牌，饭饭君只分到了匹没有什么用的马。

8.黄巾贼 dragon：将军使用蛮族，我没用斩躲避，因为我血多，而且为了保证杀人的斩够用。无耻的牛蛙放下了炸弹！我是被炸弹钟爱的人，每次都中！更无耻的拾叁又用了蛮族！日，大爷再减一格，这回危险了。土星男用冲车破坏了饭饭君的冲车。张角的能力太危险了。我决定第一攻击顺位为饭饭君。贱人樊天摆了一坨蓝牌下来。还有炸弹。我这个黄金贼危险了。aice 继续人畜无害的动作。没有伤害饭饭君。饭饭君也没有动作。我抽到两张，包子＋集市。我先保证自己的体力，使用了包子。再使用集市，抽到另一张包子。保证自己四格血。以便于随时杀人。我继续保有觉醒印，以免过早暴露目标。这里说一下，为什么不立刻攻击将军，我想将军血有 5 格，一次攻击不能致命，所以第一次没打，不如潜伏起来，而张角是众人群殴的最爱，只有一格体力，我没有必要出手的。（事后来看这是最傻×的一次判断！因为从此以后再没有机会攻击将军了……）

◆第二回合心态和动作：

1.将军星辰：抓牌：城墙、轻骑。放置城墙、轻骑、盾牌，此时被攻击时对方射程－2，即相邻玩家如果不装备射程为 2 以上的马匹也无法攻击到。“城墙＋轻骑＋盾牌”基本上可算最强防御组合，安全系数大增。使用“商船归来”，抓牌：“回避、刺杀、医馆”。横置“刺杀”，可下回合使用。丢弃手中的一张“回避”，保持 4 张手牌，继续观察局势。PASS。（城墙和轻骑，是导致 dragon 和牛蛙未能立即杀死将军的原因）

牛蛙使用“蝗灾”，破坏横置的“刺杀”，由于没有破坏效果更好的“盾牌、城墙”等装备牌，所以暂时无法判断牛蛙是否怀有敌意。牛蛙攻击 13，依然无法判断身份。Aice 使用“集市”，获得“突击”。土星男首先被饭饭君杀死，土星男的身份为“黄巾贼”。由于土星男死于“痛打落水狗”的行为，因此暂时无法判断其他人的身份。DRAGON 装备“觉醒印”之后，连续攻击饭饭君，不过由于 DRAGON 此时无法攻击到我，因此还不能借此判断 DRAGON 没有敌意。上一轮放置的两个炸弹被同时传了回来，危险……

2.黄巾贼牛蛙：将军行动时在桌面放下了城墙、轻骑和盾牌，可以说是超强的防御工事，情况不妙，看来现在我只有暂时隐藏身份了。（如果第一回合末尾，dragon 不为了一击毙，而是攻击将军，那么现在形式就会有质的变化，所以黄巾贼侧的失败，就是 dragon 第一回合的犹豫不决）轮到我行动，解除炸弹，翻倒梅花 J，顺利的躲过炸弹，XD！抓牌时抓到的卢和蝗灾，马上使用蝗灾破坏了每个人一张牌，因为拾叁上回合对我使用了掠夺，所以我对他使用了上回合放到桌面的笑里藏刀，对他造成了 1 点伤害，然后抓到一张仓库（太棒了！），然后再对拾叁使用了掠夺，抢到了觉醒印（汗，这家伙居然藏着这么厉害的东西，还好抢到了）。使用仓库再抓 3 张牌，抓到回避、的卢和冲车，然后我将绝影放到桌面，行动结束。轮到拾叁行动时，可能因为我抢走了他的觉醒印，所以他不再攻击我，转而攻击小梁，嘿嘿。小宇行动时使用了集市，我选了一张伏杀。轮到饭饭君行动时，他将小梁干掉，小梁的身份是黄巾贼（汗，失去一个同伴），我通过自己的能力拿到小梁剩余的 1 张手牌——城墙。

3.副将拾叁：牛蛙过了炸弹，传了下来，牛蛙使用蝗灾，去掉了我的轻骑，其他所有人的马和将军一张基本上无关紧要的“刺杀”（他的角色好微妙，他可能是副将或者是枭雄）

牛蛙对我使用笑里藏刀（手上没有回避，生命 -1）并且掠夺我的手牌，抽到了觉醒印（难道这个是天意？）摸牌：锦囊×1，单挑×1。炸弹的鉴定过了。使用锦囊，横置进场。对土星使用“单挑”，用了一个斩，废掉土星一个斩和 1 点生命。手牌：斩×3 生命：3 心理：手牌没有什么优秀，牛蛙的角色很微妙，先再看看。土星也过了炸弹鉴定，对我使用掠夺，抢了我横置的“锦囊”，梵天两个炸弹鉴定都过了。（后面的人开始惨叫）……两个炸弹传给了 aice。这时候梵天突然说了一句：“冲车可不可以冲掉炸弹啊？”（暴露了他和 aice 的奸情）。小雨也过了两个炸弹的鉴定，并且开了集市。我如愿拿到“盾牌”（需要一定的防御设施啊！）aice 大义灭亲，把梵天关进了大牢。饭饭也过了两个炸弹的鉴定，一个简单的单挑干掉了土星……他居然是黄巾贼。大好大好！牛爷发起死人财了，拿到土星手里的城墙。（对于牛蛙我还是很在意，感觉他的角色太微妙，应该不是我的同僚）

老龙过了两个炸弹的鉴定，下觉醒印，对饭饭一连使用了 4 张“斩”。饭饭用 2 张回避，2 张包子，挺了过去。生命还是 1（无限手牌是很可怕）

4.黄巾贼土星男：星辰抓到了一些不错的牌，继续加强了自己的防御。暂时还打不到他那里去，只要不让他先怀疑我就行。牛爷解开了炸弹没炸，接着破坏了所有人一张牌，我的一张回避被破坏掉了。危险了。轮到了拾叁，炸弹还是没炸。到了我手里，然后他居然单条我！扣了一点 HP，颤抖着解开了炸弹，现在梵天手里有 2 个炸弹了～～哈哈！抓牌：包子，伏击，先恢复再说，然后立刻用邀请援军打饭饭，切，被回避了。转头抢拾叁张牌再说：锦囊。梵天华丽的解开了 2 个炸弹，转身破坏了我张下回合回避。又斩了我一下……炸弹又不是我给你的！！AICE 也解开了 2 个炸弹……今天真是邪门了。然后开了商店，让饭饭拿了个包子！！哎这下打不死了，然后 AICE 把梵天关进了大牢。2 个炸弹再次传到了下一个人那里，饭饭立刻就单条我……没斩……死掉了。可恶！！

5.枭雄梵天：星辰将军继续着他的“铁壁”政策，桌面上的防御卡片瞬间就放下了 N 张，竟然逃脱了我的赤兔的范围。将军目前自保是没什么关系了。牛蛙躲过了炸弹，随后一个蝗灾，无差别破坏所有人的卡片，最郁闷的是：实施我搅乱身份计划的重要工具赤兔






被杀掉了，可恶的犯罪集团。拾叁竟然也躲过了牛蛙布置的炸弹，随后对土星男进行了攻击。啧啧削弱我身边的人的实力对我来说只能是好事，枭雄是没有朋友的。土星男也解开了炸弹，对饭饭君的致命打击未果。两颗炸弹摆在我的家门口，所有人的眼睛充满了怨念，我隐约听见每个人的诅咒声："去死吧、去死吧、去死吧！"我翻开了牌库上的牌，哈哈哈哈，拆了一颗，又翻开了一张牌，哈哈哈哈，两颗炸弹都丢给了 AICE，只听见那边的家伙们一阵惨叫："不会吧！两颗炸弹。"我抓了冲车和回避，刚想行动时，土星男说了我的坏话。"小子，丫就剩下一张手牌，还敢对我叫嚣？"我先使用冲车破坏他的手牌，当他没有防御能力时，使用斩牌给了他一击。由于人物能力，我可以再抽一张牌，又是一张回避。由于体力只有三点，最后只能丢下回避了。AICE 竟然也躲过了我精心设计的连环炸弹，他使用集市后，我这个最后挑选的人竟然还能有一张掠夺，真是好命呀。我刚刚暗自高兴，AICE 直接对我丢了一张斩，我盾牌效果失败后不得已用一张闪避。还没来得及反应，他又用冲车破坏了我刚拣到的掠夺，最后给我丢了个大牢。"丫的，你给我等着！"炸弹继续前进着，另一边发生的战火和我毫无关系，我这个在监狱里的人还能干啥啊……双炸弹没有一次爆发，一直向我这边接近着。

6.枭雄 Aice：被牛蛙用蝗灾破坏了一张桌面牌爪黄飞电，牛蛙的身份很微妙。目前处于很危险的情况，到我这里很可能有两个炸弹，我诅咒放下第二个炸弹的梵天被炸死。幸好两个炸弹都解过了，抓得一张斩一张集市，使用集市，得到一个包子，此时我打算使用掉全部手牌，以发动能力抓取新的牌，于是我用的卢换掉爪黄飞电，包子加一点血。我开始报复性地攻击梵天，用冲车破坏梵天一张掠夺，斩梵天，关梵天大牢，于是梵天怒了。手中无牌了，发动能力抓一张牌，得了一张斩。饭饭君单挑死土星男，土星男是黄巾贼。此时我猜测：牛蛙有可能是副将或枭雄，饭饭君有可能是副将，其他人不明。DRAGON 使用觉醒印疯狂攻击饭饭君，被饭饭君连躲带补血撑了下来。DRAGON 应该是出于害怕饭饭君的能力才做此行动。

7.副将饭饭君：星辰开始构筑防御工事，看来打算进行长期战争。牛蛙先解炸弹，过了，传到拾叁的手上。牛爷是很记仇的，痛打拾叁。拾叁解炸弹，也过了，炸弹传到土星男。拾叁这回学懂事了，不敢找牛蛙报仇，只好忍气吞声的过了。又轮到了土星男这个家伙，居然他也把炸弹给过了，可恶。使用了弃两张牌打我一点，回避。土星男郁闷。然后是少见的一人面对两个炸弹的情形，当然这个人是贱格的梵天，一个是牛蛙传下来的炸弹，一个是自己放下的炸弹。该选哪一个好呢？结果梵天居然人品爆发，两个炸弹都过了，真是好运气。当然后来证明了好运的不止他一个，而最后的收尾也是在他这里。土星男开始挑衅梵天，结果两人结怨，受到梵天贱格的攻击。还剩下一点生命了。做得好梵天！老好人 AICE 解弹，两个都过了（又！）这下奄奄一息的张角危险了。不过 AICE 又一次发扬了他的好人风格，开了市场，太好了，每个人获得一张卡，包子入手！土星男在一旁骂骂咧咧的抱怨，一会就给你好看。接着 AICE 以传了两个炸弹给他为理由将梵天关进了大牢。（原来刚才看梵天的眼神是这么回事）现在轮到我解炸弹了，两张都过了！！！！（这次绝对是奇迹）抓牌，得到一张单挑，土星男你完了。只有一张手牌一点生命的土星男用可怜巴巴的眼神看着我，你就装可怜吧，到处结怨是没有好下场的。使用单挑，土星男被饭饭君一刀斩于马下。解气！他的身份果然是邪恶的黄巾贼，奖励两张牌。现在手上有两张回避两张包子了，存活率大增。多拉贡解炸弹，居然也过了（从没遇见过的情况），炸弹传到了警长手里，难道要发生戏剧性的警长被炸死的桥段么。多拉贡果然发扬了他的坏人风格，下了张觉醒印，一口气对可怜的饭饭君使出了四张斩杀，没想到饭饭君全部化解，脸上还挂着自信的神采。多拉贡的气焰被饭饭君强大的存活能力力压倒了，身形也萎缩了下去，再也不敢动手了。不过现在手上已经没有保命的卡了……

8.黄巾贼 dragon：牛爷用蝗灾，我被拿走斩一张。还有，牛爷拿走了大家的马，有可能是副将？（注意，牛爷拿掉大家的马，大家都猜测此人可能是出于保护将军的思路）樊天想用冲车替 aice 破坏炸弹，但规则规定，炸弹和大牢不能被破坏的。aice 出了集市，我按顺序拿到了斩，继续保持杀人能力。土星男死，是黄金贼，我少了一个战友。危险了。我亮出了觉醒印，四张斩，都没有杀死饭饭君！！张角只有一格血了！我太背了。

---

◆第三回合心态和动作：

1.将军星辰：功解除两个炸弹后抓牌："斩""回避（需横置）"横置"回避"和"突击"，由于无法判断局势，因此先试探性攻击身旁的牛蛙，看看牛蛙的反应。牛蛙破坏"突击"，不过由于"突击"是无差别全员攻击，因此还是不能判定牛蛙的身份。牛蛙杀死饭饭君，饭饭君的身份为"副将"。此时场面上还剩下 1 个副将、2 个黄巾贼、2 个枭雄。剩余的唯一一个副将按道理应该会全力攻击其他人，特别是痛打落水狗的行为。因此，如果在后面有人全力攻击其他人，或者专挑血少的人进攻，那么他是"副将"的可能性较高。

2.黄巾贼牛蛙：将军把 2 个炸弹成功解除，又传到我面前（汗……情况有点危险了）。将军对我使用了斩，我用回避躲过。轮到我行动，翻倒方块 J 和红桃 9 解除了 2 个炸弹，哈哈哈～抓牌抓到 2 张重骑，然后我使用冲车破坏了将军刚放下的突击（这个全体攻击的东西太厉害，还是破坏掉的好，而且破坏这张牌应该不会让将军察觉我的身份，只要这时候我不主动攻击将军就行了），在桌面放下城墙和重骑。之后我对只剩下 1 点体力的饭饭使用了伏杀，顺利将其干掉，得知他的身份是副将（攻击目标正确！），并且通过自己的能力拿到饭饭君剩余的 3 章手牌，2 张斩和 1 张绿牌包子，由于此时手牌数量超过我的手牌上限，所以我将的卢弃掉，行动结束。

3.副将拾叁：将军过了 2 炸弹，安全！牛蛙再次过 2 炸弹……（救命啊！）牛蛙用冲车破坏了将军的"突击"（角色好微妙，好微妙）牛蛙用伏杀给了饭饭最后的一击。饭饭是副将。牛蛙得到了饭饭手中的斩×2，绿色包子×1（那么，牛蛙不是黄巾贼就是枭雄了。可以对牛蛙准备战力了）摸牌：斩×1，行酒令×1。使用：盾牌。对梵天使用斩，梵天使用盾牌的效果，抽到红桃（残念）只有 3 生命，弃掉 1 张斩。手里：斩×2，行酒令×1，血×3 梵天不但过了大牢，还过了两个炸弹！这是什么运气啊……梵天居然去关了 aice（梵天居然没有对我下手……怪怪）aice 没有过大牢，两个炸弹停在 aice 哪里！




4.黄巾贼土星男：死亡！捣乱中……

5.枭雄梵天：牢里虽然冷清，牢外真是火热啊，我右边的土星男第一个成为了第一个挂掉的家伙。竟然是奄奄一息的饭饭君，他竟然是个黄巾贼，要是我不在大牢，早就能干掉他了呀。大牢里挨了拾叁一斩，真是虎落平阳被犬欺。"屋漏偏遭连夜雨，大牢门外俩炸弹。来吧！看我的万解！哈哈哈哈，大牢门开，踢开炸弹。人生的大起大落实在是太快了。随后对 AICE 实施报仇行动，不能被人这么屈辱啊！先抢了 AICE 一张牌，随后使用仓库抓到了张大牢，怎么关我的，就怎么关你吧！随后弃一张回避让过了。AICE 果然是没有解开大牢，呵呵，爽快吧，炸弹先留在你身边吧。

6.枭雄 Aice：饭饭君被牛蛙干掉，他是副将。根据之前的推测，基本排除牛蛙是副将的可能，很有可能是枭雄想伪装为副将。当然由于饭饭君能力太危险，牛蛙的身份依然微妙。

两个炸弹居然一直没有爆炸又传了回来，梵天开始疯狂反击，用抢夺夺走我一个斩，我手中无牌发动能力抓到一张回避。梵天关我大牢，梵天斩我，使用回避。手中无牌发动能力抓到一张单挑。到我行动，大牢没解开，过。

7.副将饭饭君：两个炸弹又传到了牛蛙的手上，其中一个炸弹已经传了一轮了。牛蛙当然两个都解了（这只是牛爷的实力范围之内），然后，然后对饭饭君痛下杀手，伏击，在一次宴会上，摔杯召唤出五百刀斧手，朝着张角杀将过来……张角战败……饭饭君成为幽灵形态。

8.黄巾贼 dragon：抽烂牌，因上回用光了斩，结果无法攻击。

---

◆第四回合心态和动作：

1.将军星辰：牌：单挑、邀请援军。试探性攻击梵天，然后保持手中四张牌，PASS。牛蛙行动之前犹豫了很久，开始怀疑牛蛙的身份可疑，可能为"枭雄"。梵天使用"集市"，获得"掠夺"，Aice 使用"集市"，获得"斩"。Dragon 使用"蛮族"，使用"斩"应付。两个炸弹居然又传回来了，还好手气不错，全部避过。

2.黄巾贼牛蛙：由于炸弹的拥有者 Aice 此时被关到监狱中，所以此时炸弹暂时还停留在 Aice 处，这回合不用担心炸弹了。轮到我行动，抓到包子和冲车，然后用冲车破坏了 13 的盾牌，此时没有多少攻击手段，弃掉多余的重骑，行动结束。小宇行动时使用了集市，我选了 1 张冲车。dragon 行动时使用了蛮族，我决定保留攻击实力，所以不用斩，血减为 3 点。

3.副将拾叁：还有两个黄巾贼，两个枭雄，我的责任重大啊。我不是很相信枭雄在游戏里面起到的平衡作用。因为枭雄常常忘记自己的游戏目的，而去帮黄巾贼……只能靠我自己了。不能过早的暴露自己啊！牛蛙用冲车去掉了我的盾牌（危险……）但是，他并没有作什么？发动技能：拿弃牌顶的重骑 摸：回避×1。对梵天使用斩，梵天盾牌，不成，废梵天回避一张。使用重骑。手中：斩×1，行酒令×1，回避×1 生命×3 梵天过两个炸弹。梵天开集市，我的手牌：斩*3，包子×1，回避×1，掠夺×1（希望拿到掠夺）最后一个选，拿到回避……aice，过两个炸弹，开集市。我拿到掠夺。老龙过两个炸弹……

4.黄巾贼土星男：死亡！继续捣乱中……

5.枭雄梵天：星辰将军日久没有磨刀，于是拿我开刀，这也没有办法了，只能丢一个闪避了。拾叁！丫的又给了我一斩。然而我竟然忘记了拾叁对我身上留下的两处刀疤，脑海中只有 AICE 对我的屈辱，直接丢个他一个斩，结果 AICE 使用了回避躲开了我的攻击。我随后使用个设宴抓了包子和回避，随后用集市拿了包子，随后将体力补到了 4。先活下来再说吧！本以为 AICE 解开炸弹后会对我反攻，谁知道，AICE 竟然开始对老龙出手。随后老龙使用蛮族，我的体力不得不减为 3。

6.枭雄 Aice：梵天斩我，用回避躲过，这家伙还真和我干上了。梵天用集市我得到一张斩。到我行动时解开两个炸弹，抓到一张集市一张的卢。使用集市得到一张设宴，使用设宴得到一张斩和一张冲车。因为惧怕 DRAGON 的觉醒印，而且根据他之前的行动猜测身份可能为副将，于是向他发动攻击。用冲车破坏掉 DRAGON 觉醒印，用决斗攻击 DRAGON，DRAGON 斩，我再斩 DRAGON 减血。用的卢换掉爪黄飞电，斩 DRAGON，手中无牌发动能力抓起一张绿冲车。

7.副将饭饭君：幽灵状态中……

8.黄巾贼 dragon：樊天开集市，分得斩一张。aice 开集市，分得蛮族一张。aice 攻击我，没有什么抵抗力……惨！躲开炸弹两枚，抽到空城计，回避。我使用了蛮族。

◆第五回合心态和动作:

1.将军星辰:抓牌:赤兔、回避。装备赤兔,此时可以攻击所有人了。使用掠夺从 DRAGON 手里抢到一张牌“回避”,由于局势仍然不明朗,弃掉两张手牌“回避”后,继续观察局势。牛蛙使用觉醒印连续攻击梵天,从行为上判断可能为“副将”,至少短时期内没有危险,可暂时从攻击目标中排除。拾叁使用蛮族,由于手牌较多,因此没有使用“斩”,减 1 滴血。拾叁接着杀死了梵天,梵天身份为“枭雄”,两个炸弹威胁解除。拾叁同样有可能为“副将”,和牛蛙一样,身份暂时无法判别。此时场上剩余 1 个副将、2 个黄巾贼和 1 个枭雄,可基本上判断 Aice 和 DRAGON 不是副将,可放心攻击。

2.黄巾贼牛蛙:将军面前的牌越摆越多,看来现在我还得继续“无间道”下去。2 个炸弹再次传到我面前,翻倒梅花 3 和 K,顺利解除。轮到我行动,抓到空城计和效力藏刀,然后使用包子加血,放笑里藏刀在桌面。由于此时梵天想我挑衅,所以我决定对他发起攻击,于是用冲车破坏他的盾牌,然后用觉醒印替换掉绝影,之后对他连续使用了 3 次斩,只剩 3 点血的梵天全部中招后使用包子加了 1 点血,没干掉他真是遗憾,只有看之后拾叁怎么行动了,行动结束。拾叁行动时使用了蛮族,梵天顽强的用一张斩躲过一劫,之后拾叁又对梵天使用了斩,梵天终于被干掉了,身份是枭雄,而在梵天面前的 2 个炸弹也全部消失了,真是可喜可贺啊,哈哈。之后拾叁用掠夺抢走了我桌面的包子,汗……

3.副将拾叁:将军过两个炸弹,两个炸弹已经第三轮了……天!牛蛙终于下了从我掠夺的觉醒印。连续使用 3 个斩,对梵天,梵天使用一个包子。只有 1 点生命。牛蛙和我都过了两个炸弹。发动技能,拿弃牌顶的斩!摸:蛮族×1。先蛮族,废掉梵天的斩×1,然后使用斩,干掉了梵天,梵天是枭雄!(梵天的手牌被用光了,牛蛙没有发成这个死人财。最棒的就是,梵天被干掉的时候两个炸弹都在他身上!大善,大善)用掠夺抢了牛蛙,竖直的绿包子,加 1 点生命。手牌:回避×2,行酒令×1,生命×4。

4.黄巾贼土星男:死亡!还是继续捣乱中……

5.枭雄梵天:星辰将军继老龙后继续躲过了双炸弹的诅咒。轮到牛蛙行动的时候,他站了起来巡视着桌子上的目标,我手中有一个包子加上桌子的盾牌,心中窃喜。这种组合怎会死在别人的手下,于是开始我的贱格行动:“来呀,苯牛蛙!来打我呀,来打我呀,哈哈哈哈!”谁知挑衅竟然成功了,牛蛙疯狂的架起了觉醒印,随后连续丢出三个斩牌。我不得已丢出最后的包子。拾叁行动回合竟然解开了两颗炸弹,随后使用一个蛮族,我把最后的斩丢出。他丢出一个斩给了我最后一击。最后我带着炸弹×2 一起归西了!

6.枭雄 Aice:梵天被牛蛙用觉醒印连续攻击到濒死,拾叁补了一下梵天带着两个炸弹挂掉,梵天为枭雄。虽然梵天为枭雄,但是枭雄是没有同伴的,而且他带着两个炸弹入土让我送了口气。到我行动,摸到两张斩,继续攻击 DRAGON,斩他被躲过,过。

7.副将饭饭君:继续幽灵状态中……

8.黄巾贼 dragon:aice 继续打我,啊!看不出来我不是副将吗?

◆第六回合心态和动作:

1.将军星辰抓牌:包子、伏杀。使用“包子”加回到 5 滴血,用“伏杀”攻击 Aice。本回合无人攻击只剩 1 滴血的 Aice,局势再度陷入混乱。

2.黄巾贼牛蛙:轮到我行动,抓到设宴和突击,用设宴再抓两张,抓到了大牢和掠夺,放下突击,然后对拾叁使用笑里藏刀,被拾叁用回避躲过,我抓到一张商船归来,放下商船归来,然后对拾叁使用了大牢和掠夺,用掠夺抢了拾叁一张行酒令,行动结束。

3.副将拾叁:我猜想,他们大概还不会想到我是副将。牛蛙对我使用“笑里藏刀”,我回避。牛蛙对我使用大牢(……),并且掠夺我的手牌,抽到行酒令!手牌:回避×1　　生命×4 解大牢,梅花…………这回合就这样过了。心理:一切都比较和平,就怕将军不知道我的角色啊。希望将军早点开杀戒啊!!!(做梦!)

4.黄巾贼土星男:死亡!还是在继续捣乱中……

5.枭雄梵天:贱格解说中。

6.枭雄 Aice:被星辰埋杀,中一点血,现在只能伪装为副将,所以千万不能对将军有任何行动。到我抓到一张回避一张重骑,装备重骑,横置放下绿回避,斩 DRAGON,手里无牌抓牌得到一张冲车。冲掉 DRAGON 一个伏杀,手里无牌再摸一张得到回避。此时我只有一点血了。

7.副将饭饭君:还是幽灵状态中……

8.黄巾贼 dragon:aice 这家伙继续打我,啊!你难道看不出来我不是副将吗?血……快没了!

◆第七回合心态和动作:

1.将军星辰抓牌:抓牌:单挑、斩。使用“单挑”攻击 DRAGON,DRAGON 使用斩回应,证明 DRAGON 之前可以攻击 Aice,但 DRAGON 没有选择攻击,因此判定 DRAGON 为“黄巾贼”,可攻击之。牛蛙使用“突击”无差别攻击,使用桌面的“回避”。牛蛙杀死 DRAGON,DRAGON 身份果然为“黄巾贼”;牛蛙继续攻击 Aice,杀死 Aice,Aice 身份为“枭雄”。此时场上仅剩余 1 个副将、1 个黄巾贼。牛蛙的行为比较像“副将”,但是依然没有充分的证据证明。此时只能作局外人旁观拾叁和牛蛙的决斗。从主观倾向上,稍微偏向牛蛙为副将的判断。

2.黄巾贼牛蛙:轮到我行动,抓到仓库和斩,使用商船归来抓到斩、回避和大牢,然后又用仓库抓到、集市、回避和斩,用行酒令(额外加上 1 张回避)让自己加了 1 点血;之后展开大面积攻击,首先用突击对全员攻击,然后连用 2 次斩将 dragon 干掉,由于他身份是黄巾贼(汗,打到同伙了,看来之后只能孤军奋战了,不过现在似乎身份还未暴露,还好),所以我再抓两张牌,抓到 2 张斩,马上又对只剩 1 点血的使用了 2 次斩,顺利将其干掉,他的身份是枭雄(看来剩下的拾叁无疑是副将了,不过现在将军似乎还没察觉我和拾叁的真实身份,看来还有戏)。行动最后我使用集市,选择了一张邀请援军。拾叁行动时使用了集市,我选择了 1 张回避。

3.副将拾叁:牛爷一口气抓了 6 张牌(商船归来,仓库。危险,危险……)牛蛙使用突击,我使用回避。(说不定我会被一回合干掉)。手牌:0 生命×4。但是,牛爷并没有对我下手。牛爷一回合干掉了 aice 和老龙。当老龙亮出他的角色牌的时候,我和牛蛙都明白了彼此的身份(小雨是枭雄,老龙是黄巾贼)牛蛙开集市,拿到重骑。发动技能,拿弃牌顶的集市,摸:回避×1。使用集市,拿到斩×1。(只能下手了,而且牛蛙现在的实力比我强的多)使用重骑、斩,牛蛙回避。手牌:回避×1 生命:4

4.黄巾贼土星男:死亡!停止捣乱,去厕所……

5.枭雄梵天:贱格气死人的解说中。

6.枭雄 Aice:牛蛙用突击,我使用回避。无手牌了抓到一张包子。牛蛙斩我,使用包子加血保命,手里无牌抓得一张的卢,又是废牌。牛蛙再斩,无法回避死掉。亮出身份枭雄。

7.副将饭饭君:幽灵状态参谋中……

8.黄巾贼 dragon:被牛蛙杀死。但牛蛙是黄金贼!!

◆第八回合心态和动作:

1.将军星辰:抓牌:掠夺、冲车。因为无法判定牛蛙和拾叁的身份,因此决定同时削弱两人的实力,并保证自己手牌有足够的攻击力,以便最坏情况下和黄巾贼单挑。使用掠夺夺取拾叁的手牌,使用冲车破坏牛蛙的重骑。牛蛙装备牌此时还有城墙,之所以选择重骑,目的是为了降低牛蛙的攻击性。

2.黄巾贼牛蛙:轮到我行动,抓到宴会和回避,然后我对拾叁使用了邀请援军,被他用空城计躲过。

3.副将拾叁:我说了一句:牛爷是刘德华,我是梁朝伟啊!!!(这是在暗示将军速速发现我的身份,帮我啊!呵呵~但是将军可能没看过‘无间道’!)将军对我使用斩,我用掉最后一张回避……(将军啊!!我是你的副将啊。虽然心理怎么想,但是我表面并没有表现出来……)牛蛙对我使用“邀请援军”,中!生命:3。发动技能,拿弃牌顶的“邀请援军”。摸:斩×1,把斩作为“燃料”,对牛蛙使用“邀请援军”,牛蛙空城计。手牌:0 生命:3 心理:拼的一干二净了……什么都拼完了!

4.黄巾贼土星男:死亡!停止捣乱,去厕所中……

5.枭雄梵天:贱格气死人的解说中……脱力

6.枭雄 Aice:和 dragon 扯皮中……

7.副将饭饭君:幽灵状态参谋中……

8.黄巾贼 dragon:和 aice 扯皮中……

◆第九回合至第十五回合心态和动作:

1.将军星辰:旁观牛蛙和拾叁的战斗,同时为平衡两人实力,会选择攻击血多的一方。第十五回合时,牛蛙杀死拾叁,拾叁的身份为“副将”!!判断出现一点偏差,不过自己这里防御工事比较充足,单挑的话形势占优。

2.黄巾贼牛蛙:第十三回合时觉醒印被拾叁破坏,不过影响不大,第十五回合时终于把拾叁干掉了。

3.副将拾叁:下风,在牛蛙的攻击面前处于绝对的下风,而且将军时不时还会放一下冷枪,惨!坚持到第十四回合(牛蛙坐在我前面,他的第十五回合完毕之后才轮到我的十五回合,可惜没等到啊~),终于阵亡了。“我去了!将军!!!”

4.其他:什么?牛爷是黄巾贼??我猜错了。娃哈哈哈,我早看出牛蛙是黄巾贼了!!幽灵众的反应截然不同。

◆第十六回合开始

星辰和牛蛙展开惨烈的单挑,作为将军的星辰有 5 滴血,并且之前构筑了足够强大的防御工事,略占上风。不过“镰仓的疯牛”也不是好对付的,以命搏命的打法让星辰头疼不已。双方争相拆除对手的防御工事,比如“盾牌”“城墙”“轻骑”等,然后发动攻击,场面一度陷入胶着。之后星辰仗着血多,有加血的特技,悍然发动了炸弹攻击,连续扔出 2 个炸弹进行无差别攻击。事实证明,这一作战起到了决定性的作用。牛蛙连续两次被炸弹击中,最后倒在了将军星辰的“单挑”之下。

◆最终结果

## 将军侧获胜!!

## 关于几个容易引起误会的概念

**手牌**:顾名思义,就是指拿在手里的牌;放置在桌上的牌称为“桌牌”。当自己回合结束时,必须保证手牌数量等于或小于当前自己的血量,多余的手牌必须使用使用掉,装备牌和绿牌可以放置在桌面上。在没有轮到自己行动时,手牌数量可超过当前血量(比如他人行动时使用“集市”让大家抽牌)。

**关于弃牌的规则**:弃牌的情况只能发生在自己行动结束时,手牌数量超过当前血量的情况,其他情况下不能主动弃牌。

**横置**:顾名思义就是将牌横着放在桌上,只有绿牌需要横置,横置一回合之后改为纵置,这时候才可以使用该牌。









周一的早上，众编辑正在努力把自己从混乱的生物钟里拉到正轨——在周末，编辑们执行的是标准美国时间，早上天快亮时回家睡觉，太阳已经爬过天空的一半了才起床上班，只有周一要以“开始新的一周”为由麻醉自己一下——至于身体到底习不习惯看到早上的太阳，那是另一回事。

就在 fei 打算再去洗把冷水脸，让自己看起来更清醒的时候，DRAGON 一脸乌黑地推门走了进来。

“错了几场？”星辰只看了一眼，就确定了对方表情难看的原因。

“三场，三场！！”DRAGON 悲愤地把手里的足球彩票丢到桌子上，“这帮废物，我真是看错他们了！”

“算了，这次算是错得少的……”

“所以我才郁闷啊，要是再少错一场，怎么也能分个几十万啊！”

“几十万？”自从办信用卡后就对金钱数目异常敏感的星辰眼里闪出异光，“错了一场还能有这么多钱？”

“不知道吧，连续几期没开出特等奖了，现在累积奖金好几个亿！”DRAGON 说完之后又开始捶自己的头，“啊啊啊我真的是笨蛋啊，这次奖金就被分光了啊，老子的五百万梦想啊！”

“哦哦，就是说如果你少错一场，就能弄个几十万……”

“住口，不要再说了！”

“真可惜呀……”土星男摇着头走过去，显然是刚刚洗了冷水脸，语气好像一个看着夕阳的慈祥老大爷，“这个时候，很希望自己有个时空机吧，回去重新买那注彩票……”

“什么‘那注’！”DRAGON 拍案而起，气势凛厉，“老子要是能坐时空机回去，还买什么‘那注’！奖池里可是两亿多啊！老子不管怎样也要卷他一亿！”

“交税那可交得不少啊！”

“也对……那么我们就多回去两个人，分开买，最后再凑起来……”

“老龙啊，看在这么多年同事份上，你不能忘记我呀……”fei 也开始被这种毫无理由的狂热煽动了，“你可是卷了一亿呀……”

“你放心，我会请你吃饭的！”DRAGON 豪气地挥手。

“我靠，才请一顿饭！”

“你又不是女的，我请你一顿饭不错了！”

“你还把那一亿留下来干什么，”星辰的胃口更大，“要卷就卷两亿！”

DRAGON 的目光突然变得严肃起来，他拍拍星辰的肩：“做人，不能太贪心……”

“是啊，你多不贪心啊，就卷了一亿！”

“其实吧，我打算丢五千万在游戏日上，”DRAGON 开始勾画蓝图，“先他妈的印个半年一百万册的，送光盘加页招人换纸……以前我们做的有钱的那个梦，全算上去，他奶奶的，老子不信了……”

“我没什么理想，买两套房子，一套租出去收房租，一套自己住，下半辈子就泡在手办模型游戏动漫里，再雇两个美少女当女仆……”土星男脸上的表情甚是陶醉，“啊，这样的世界，我到底还有什么追求！”

“错了！”星辰和 aice 一起指正他，“还要去一趟秋叶原，能搬的东西统统搬走！”

“哦对对对，”土星男为自己忘记了宅男圣地而甚感自责，“要去，肯定要去！哇哈哈哈秋叶原！！——哦哦，还有一件事要做，我要去找小能登（注：能登麻美子，声优）和小田中（注：田中理惠，声优）合影！最好能绑回家！——日本的黑社会接不接这个业务的？”

“不知道，不过你会被装进水泥柱里沉到东京湾的可能性更大就是了。”

“你们，”饭饭君惊诧地从电脑前抬起头，“不要说得自己好像真的能回去一样好不好？”

DRAGON 看了他一眼：“不知道有句歌词叫做‘心若在，梦就在’么？”

“是啊是啊，但只有梦在顶什么用……”

“谁说是梦，万一真回去了呢？”

“怎么回去？”

“我想想……”DRAGON 挠挠头，“起点和 17k 这些小说网站里的小说主角都怎么回到过去的来着？”

“高处落下。”fei 回答。

“被雷劈。”星辰补充。

“被人杀死。”

“找到一台时空机器。”

“被卷入科学实验。”

……

“好像都靠不住啊？”统计得差不多之后，DRAGON 有点苦恼，“土星男，要不你去挨个试试，成功了回来说一声？”

“一般来说，去了的人都没回来。”fei 提醒道。

“靠，那么你就回去一周之前告诉那时的我，这个周末该买哪些彩票，”DRAGON 开始找纸笔，“我把正确的场次写给你……”

“那时的你会信么？”土星男斜眼看着 DRAGON，“我可是不看球的，你知道。”

“就是因为你不看球才可信……算了，换现在的我也不信，那还是我回去好了。”

“万一碰到那时的你自己怎办？”

“靠，你想想，万一是你自己正在上班，从办公室外面走进来一个自己，往你兜里塞了一百万，告诉你‘当什么都没看见！’你会怎么选？”

“我？我大概下一秒就被你们砸晕了，等我醒过来，你们绝对装得比窦娥还冤：‘什么一百万？没看见呀？你不是加班太困睡着了吗？’肯定这样！”

“很了解我们嘛，小伙子！”

“我们可以考虑砸晕从门外来那个，”一直没出声的牛蛙终于说话了，“然后绑到小黑屋里去逼他吐出那一亿来。反正还有个 DRAGON 坐在办公室里，谁也怀疑不到！”

“……牛爷英明！”“不愧是青城山社团总舵主！”“牛爷果然是做过大事的人！”“……你们这些成天想着抢银行买手办的人没有资格说我！”

“还有一个问题，”常常在各个小说网站上溜达的 fei 突然想起来，“那些主角一般都不知道自己去了哪个时代，搞不好就直奔几千年前而去了哦，最大可能性是三国，哦最近宋朝和明朝也很流行……”

“三国啊，我看看，呃，我投奔谁好呢，嗯，丞相那里竞争太激烈，皇叔那里太危险，要不考虑一下孙权那边儿？”DRAGON 今天非常投入，看来昨天他买彩票花了不少钱，逃避现实的欲望极其强烈，“至于宋朝，太没意思了，尤其是南宋，稍不注意就被金国打过来了……”

“宋朝还算好吧？”星辰问道，“你要在春秋战国时期，那不是更惨烈么？兵荒马乱的……”

“这你就错了，那时候更好混——我们可以去当食客！”DRAGON 目光炯炯，好像这个提案他已经考虑了很久，“那时你忘记是到处招揽人才的时候么，连一个老农民骂了孔子两句五谷不分，孔子都要尊人家一声隐者！以我们现在的水准，回去装神弄鬼的说两句，那不待为上宾啊？”

“你的意思是——回那时候去骂孔子？”

“不一定啊，反正我记得那时候挺多各国诸侯为了拉人才不择手段的，但那些食客做出什么事情来的，那简直是百分之一的机率啊，所以我们只要不显得太笨就行了嘛！”

“这么说我也想起来了，”fei 的右拳往左掌一击，“记得有个食客，就因为主公的爱妾看到他残疾，笑了一下，就缠着主公要把那个爱妾杀了，主公不干，他就煽动了一群人叛逃，最后主公杀了爱妾向他赔罪才把他请回来，但这个人其他什么事情也没干……”

“这也太扯了吧？还有王法没有？”

“还有一个老兄，他做的唯一一件事就是吃饱饭后说主公坏话，别人问他为什么，他说你看我这么胡说八道主公都不处罚我，就证明了主公是个仁慈之人。我是在牺牲自己的名誉为主公带来名誉呀！”

“……太，太离谱了吧……你在哪里看到的？”

“没记错的话以前在史记里看到的——你问这个干吗？”

“没什么，我只是觉得你好像预谋回到过去已经很久了……”

“呃嘿嘿，人总要预防万一呀，万一真的遇到这种情况怎么办……”

“你们，”饭饭君在电脑后不住摇头，“不要说得自己好像马上就要回去了一样！”

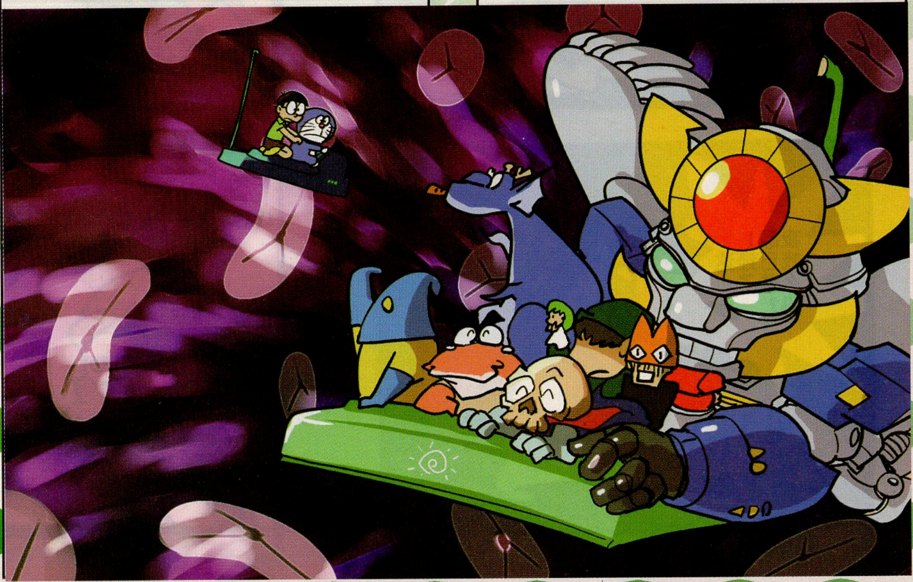
“倒是想呢，现在烦恼的就是去不了啊。”

这时门又推开了，一个身影钻进来：“哎呀，哎呀，睡晚了，对不住……”

“梵天……正想说刚才的讨论怎么少了个人掺和呢。”

“我好像听到说你们要去什么地方是吧？”梵天一脸的兴奋，“去哪里呀，把我带上把我带上！”

DRAGON 和星辰对视了一眼，把梵天一左一右架起来往门外走去：“没问题，你一个人先去都可以……准备先试试哪样？电击？坠楼？还是被捅一刀？……”



# 編輯部的故事

本期四格漫画题材完全出自编辑部真实生活，夸张程度不超过10%





不是幻觉，这一页没有放错

# 才语邮局

## 公告板

★游戏日和神游公司合作的 IDSL 设计大赛已经开始了，大家可以关注封二的广告和后面 aice 掌机栏目的说明，反正只是要你交照片又不用寄机器，搞不好还能弄台主机回来，中奖率比杂志还高，干吗不去试试咧！

★自从上期非主流里 aice 披露编辑部流行的两部邪恶漫画以来，读者们纷纷来信猜测"第一邪恶"的漫画是什么，拜各位所赐的情报，我们又搜到了好多邪恶漫画……

★《游戏日原创画集(下)》已经上市，欢迎大家上街寻找或在游戏日淘宝网店上购买，网址参见本页右下角那个框。

★《游戏日》到目前为止依然是每月只出一本，在编辑部所制定的所有未来计划里也依然是每月一本。




图注：杂志制作途中收到读者庆祝杂志五周年送来的蛋糕，在此特别感谢！下面请 SABER 为我们切蛋糕！

北京 Duo

封面不够萌！太渣了！作为《指尖奶茶》的 fans，能在杂志上看到介绍实在是太感动了，不过竟然被土星男说是第二邪恶？口胡！我不信还有比它更邪恶的，那第一邪恶的是啥？

最近在读者们的提示下我们又搜集到了很多诡异的东西，所以这个当初"排名第一"的漫画能不能继续在榜首不是很好说，但当时确实所有人都被打败了……既然你诚心诚意的发问了，那我就告诉你们吧——漫画名字是《kissXsis》，讲述是一个傻小子和他两个没有血缘关系的姐姐的故事，至于其他的嘛你们可以自己去搜……



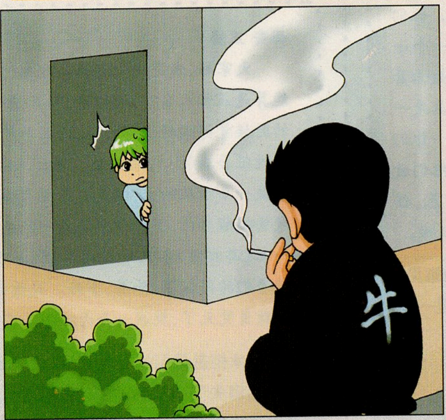
晋中 张奇

先表扬一下美编土星男，游戏日这书做得越来越漂亮了，加油啊！再批评一下文编，攻略质量在下降，你们再多用心一些。比如战神 2，就这么几页！这个题材完全可以恶搞嘛，北欧神话恶搞了可以恶搞希腊神话嘛，还应该配个 N 页的剧情小说。再说高达无双，应该把机体出处的动画片简介一下，你说页数不够，这才是我要说的重点，《游戏日》现在的攻略变得多而不精了，这样既占页数又没自己的风格。有人说废话节目变多了，我觉得也是，但"才语游言"是一定要有的，"非主流"没必要每期都上，而且要上大家一起上，找一个共同的话题，不要各说各的，一定要将搞笑的功夫发挥出来，我觉得 2006 年 4 月刊是最好的一本，我就是那本开始喜欢游戏的，努力吧，我很看好你们的！

"游戏日独特风格"的逐渐弱化我们已经注意到了，当然更多读者也注意到了，在这里我要宣布，我们将会在最近几期扭转这个惯性，重新制作有游戏日特色的攻略杂志！不过《战神 2》确实是赶时间赶出来的，不可能象北欧女神一样用大量的时间、人力和页数来制作。当然，以后我们会尽量减少"空占页数"的现象。

贵阳 胖

我准备拍一部电影，对！就请梵天作主角！没看见网络上"贱"向小说多吃香吗？象这种教主级人物怎能不网罗？还要他参与写剧本，剪辑！暂名为《呀没得，牛蛙！》(若牛爷也愿意赏脸最好！)




你完蛋了，虽然梵天跃跃欲试并且他的剪辑能力已经公认为编辑部最有创意最贱格的(数码产品控 aice 曾用自己的相机拍了一段视频，被梵天处理后就变成了一段相声……)，但是牛爷对你起的这个片名非常不满，非常生气！后果非常严重！你快点看看你家楼下是不是有背上写着"牛"字的黑衣人蹲在单元门口抽烟？快跑吧……

广州 伍文斌

上次不是说要换铜版纸吗，为什么还没有换？

报告长官，因为读者意见分歧很大！本期杂志就是全铜版纸，不晓得各位满不满意？

**游戏日官方淘宝网站：**
http://shop33523089.taobao.com/
欢迎网上订购。

热烈欢迎兄弟姐妹们高考之后再买我们的书！

上海 元元

不管怎样，加油，老子挺你们。我已经逼不少我认识的人买 GD 了，还好书店老板没有报警，现在他们已经渐渐喜欢上 GD 了，大家一致认为，你们虽然人贱了点，脸丑了点，太胖了点，其他都是优点，说实话你们的攻略质量还是很不错地，娱乐大众的能力更不用说了，现在高二马上要分班了，大家要分开了，大家要分开了，十分的伤心，希望你们一群贱人烂人永远在一起，给我们做好看的 GD。

众人："切，老子最后肯定是和一个小妹子在一起，谁要和这些家伙永远在一起！"




德州 凌小雨

说！你们平时怎么逼 ky 等画手的，看看 2 月号的封面，ky 的风格和原作相出甚远，你们却还让他画，还硬加 H 元素，结果就是一个小胸 loli 变成了一个巨乳女王……你们的趣味真是恶……真的有读者喜欢这种东西吗？真是一群巨乳控。我不要 H 封面，要可爱的……你们一直支持本土画手是好的，可也不能逼他们放 H 元素啊，ky 的风格只适合画可爱的角色，任河带 H 元素的都不适合他，封面一定要改喔。

其实是因为我们不喜欢 loli（少数人的意见无视），所以让作者改掉了，但是作者的咕哝是——

10:46:40 Ky

我比较在意为什么我只适合画可爱的……

10:46:54 fei

你觉得你适合画什么的……

10:48:43 Ky

我觉得我适合画男人……

上海 绝色天龙

啊呀，到了成都才晓得什么叫美女如潮，班上女生全都是杰顿（参考《宇宙英雄奥特曼》39 话），尤其是某成都著名女校……无话可说。对了，登一下呀，我都写了半年了。

什么?！成都有女校？靠，我居然不知道！在哪里，快说！！

朝阳 泥巴

如果老龙不再发火，如果牛蛙能有酒窝，如果星辰借钱找我，如果土星男爱上微索（WS），如果 aice 改控萝卜，如果阿 fei 脱团结果，如果梵天停止贱格……游戏日，你的数字化用户也会少了一个微不足道的我！

别人我不管啦，老子一定要脱团！吼啊啊！

广州 サマエル

这次寄来只是想告诉汝等，汝等的杂志读者中也是有正常人存在的，不要以为 GD 只有宅男、毒男和同人女会买，所以，多做一些正常的内容吧。（其实就是说 GD 在家看会很危险，即使吾辈已经 18 岁，但看得太多 × 书也是不好 D）。

那么，我们要不要再试一次保守派封面呢……？

绵阳 风天

很欣赏你们的三国女性海报，画师很厉害，希望更加努力，可考虑战国女性版海报，望你们多多努力了。

十月天宫已经明确表示他对日本战国题材一点兴趣都没有了——呃，其实我们对娇滴滴的真田幸村也没什么兴趣。

西安 王浩

大家好，我是一位有崇高理想（不打梵天还能算是正常人么？）的读者，刚开始买《游戏日》的时候觉得编辑们都挺烂，时间长了觉得更烂，不过很合我胃口，桀桀桀。不过 8.8/ 本对我来说是一个很难的坎，但是还是没有难住我。因为我要提醒自己，下一个中奖的一定是我！每月买一本《游戏日》不仅是我的习惯，也已经是广大读者们的习惯了，你看，多好。我觉得大家不要再欺负梵天了，现在一个大冰柜又不贵。

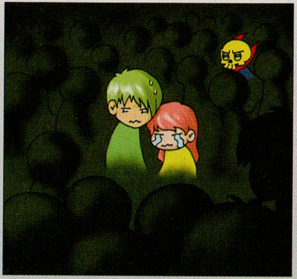
大冰柜是最后的权益之计，这么活跃的一个人突然消失了，肯定很多人都要怀疑，而且我们可以不用冰柜嘛，来一口大锅……切片熬油……



上海 lucifer fei

首先，由于有了新女朋友……新杂志买得晚了哈！fei！这女生很可爱的！真的很可爱的！而且是一张白纸，牵她的手都脸红！哈哈，无比幸福呢！fei 你就幻想你的女仆咖啡馆吧！

干！这才是挑衅（读 pan）！彻底的挑衅！牛爷，借我两百小弟，我去轰杀了这小子！（牛蛙："两百小弟？老子还五百刀斧手呢！要不要掷杯为号？"fei："那也行！"牛蛙："……滚一边去！"）



郑州 小马哥

最近经常混的论坛不是被华丽地和谐掉了就是被成群的腐女占领了，天天鼓动男性成员搅基，实在无聊，于是还得看 fei 这个贱格出来火力全开，另外恭祝牛蛙老大千秋万载一统编辑部。

本期我们正好对"基层"群体有一个反弹，希望大家不要误解我们的本意，我们绝对不是要同流合污！

湛江 ALEX

我想问一下众烂人，既然梵天如此贱格，你们怎么还能容忍他呢？要知道他可是神级的伪非佛级的贱格啊！（写到这里我就很想打梵天！）fei、星辰、aice 加我的 Q 吧，我想和你们做朋友，还有要不要我介绍几个美女让你们脱贫呢？萌王道！aice 我支持你，游戏日靠你振兴了，世界看你的了！让萌风吹得更猛烈些！fei 啊，什么时候让那猴子画个封面啊，我好想看看。

不能说我们是在"容忍"梵天，而是心情不好时总要有个沙袋对不对……猴子的封面可以追溯到 2003 年 12 月号，那时候他还不那么懒，那时他还真画了不少东西，啧啧，好像做梦一样啊！

百色 Simou

相见恨晚呐，真恨呐！在中国总算见着有关 SLG、AVG 的攻略了！そして、そして，还有那么一点点与 H 擦边！惊喜 ing！要是能见到 To Heart2 的攻略该多好呐！也许应该有过了吧？

没错，还真有过，欢迎购买 2005 年 4 月号，上面就有关于 TO HEART2 的剧情，但是呢，和现在的游戏日很多攻略一样，那个 TO HEART2 也有点小问题——至于是什么问题，咳咳，俺不说！你去买吧！

珠海 飞翼零

如果我要汇款邮购的话，那收款人要写谁呢？还有那个十八模里面的18×手办，你说私下交流，那好歹留个私下联络方式嘛，我的联系电话为：妖妖零，不要打错啰！

写编辑部就可以了，不用担心收不到，你要是写"星辰""土星男"这些名字那才真的收不到了……另外妖妖零的机主托我们转告，没事不要乱传播公众服务号码，并且向我们索要了你的地址，下次再出现这种情况要请你去办公室喝茶的哦！

上海 低调的周

废话不说了！听说你们要涨价了，这是真的吗？那就快涨吧！页数加多点，加到每期160页，外加每期送一张miniDVD光盘！至于内容嘛，继续走纯攻略路线！外加恶搞＋萝莉路线，那就完美了！如果是半月刊，一月二本，那就更完美了！

这，我们还不如不涨价咧……

电子邮件 虚无影

千辛万苦终于买到游戏日(五月号)了，那种心情就如在干旱地区生活十年的人终于等到降雨时那样。你们就不能早一点发行吗？就像四月号的，我在3月31日就在书店买到了，而这次非要到五一才得到。在近几期，我看到梵天被人当箭靶，觉得很不过瘾，在此我宣布只要梵天收我为徒，我愿意现在就拜他为师，并为他抵挡一切流言蜚语，以后谁想打他就来打我吧？但只限在杂志中，其他困难我爱莫能助。(难道他敢在被打劫时说，有种就找我徒弟虚无影。如果真这样说，我想那贼会在抢钱后再补几刀给他)

还有我想哪位小编行行好(希望是梵天)告诉我游戏日的邮购方法，特别是汇款单怎填？我可不想我那笔汇款变成救助某位的捐款。我想要的是07年二月号的，(如果你们收到我的调查表和信。这就是我第三次提起了，我4月2号寄出的，应该早就到了。怎么没回音，不会被塞进某处吧，希望不是垃圾桶)我随信寄的那张相应该收到了吧，如果我说那是女的，不知道你们会有什么反应呢？

梵天：拜我为师可以，替我抵挡一切流言蜚语，让梵天实在是感动流涕，但我请求虚无影读者不要这样做，否则我在编辑部靠什么混饭吃丫，不能抢我的饭碗啊(诅咒你永远没法习得我贱格学的真髓)。另外邮购方法很简单，你直接写成都市营门口路民光商厦507室《游戏日》编辑部收即可，不要写什么星辰收牛蛙收之类的，并在附言里注明你要邮购的期数。实在没信心就登陆我们的淘宝网站，没记错上面有负责人的QQ号码。

(fei插嘴：什么相片？什么相片??? 我怎么没看到??? )

成都 布拉姆斯

牛爷好恐怖……我都不敢来编辑部了……另外，岛左近△△×抓人后再以△△△打中人就能换人了！一群SB！喔对不起，不包括牛爷您……

牛蛙说，要你仔细体会第49页他写的文字精髓，所谓的"无敌状态取消"就是指可以换人了，如果你还不体会，那就视为挑衅(读pan)！为了你的生命安全，你可一定要体会呀！

武汉 №12

以前看过一本动漫杂志，里面一个小编说他会考虑在最后一期做个工口、loli、御姐、18×、女仆、兽耳、巫女、后宫的合集，意思是一出就挂……不过你们似乎做那些有很多次了，为什么还没挂？随便哪个人给我解释下！

其实loli、御姐、女仆、兽耳、巫女、后宫都没问题，咱大模大样的做就是了；不过工口和18×——你不要造谣喔，我们什么时候做过了，我们明明都很遵纪守法的！

淮南 Aso

从最近的几期看，fei似乎要被边缘化了，终于明白2月号上fei的转型的意思了。fei，你要撑下去呀！游戏攻略轮不上你了，你别灰心，有我们死死团大军支持着，想被人代替都难。来吧，向你广大的支持者展示你更深邃更黑暗乃至更H的一面吧！众团员热烈鼓掌欢迎先……

更深邃黑暗好办，大家请在一个停电的夜晚走出室外，以45度斜角仰望天空，就能感受到我的深邃黑暗了……(被人拖走："又自我膨胀了一个……回去电击……")



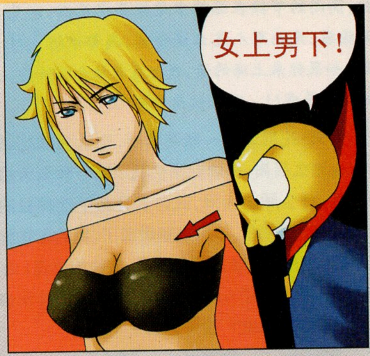

芜湖 HP无限

麻烦那位亡灵系的同学，把才语游言里女读者的来信用其他颜色突出，省得浪费我们宝贵的时间去一个个找谁是女读者！

首先我们要鉴别到底是不是女读者，而在这期调查表上，我们将会做出相应的措施，没准儿下次就可以分辨了喔！

上海 lulu

你们为啥要"无病呻吟"显得游戏日封面很邪恶，其实怎么一点感觉都没有。建议放一下很帅的女人，这样满足男性也满足女性(男的知道是女性，女的认为是帅哥)




虽然是女读者的要求，但我还是要说，春哥一辈子也别想当封面！(拍桌)

贵阳 易碧蓉

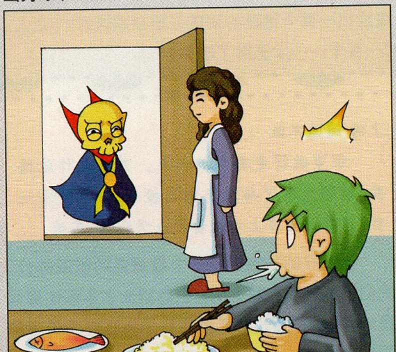
不要掌机栏目！每次都是最多最占页数的，BS！另出一个单行本嘛！本尊做纯PS2、3、X360、Wii的攻略就够了！

呃，这个单行本可以叫掌机日，狠一点就叫掌机迷日SP……

德阳 图图

看完贵刊后，我才发觉世界是多么黑暗，而我又是多么纯洁！我居然不知道"H"和"YY"的意思(关于YY，我翻了三本词典都没找到)，目前，本刊是我看过的最H的书籍，而编辑部(充满绿色液体的实验室??)也成为我心目中最恐怖的地方。贵刊没被封杀属于奇迹，所以我决定，一直购买下去，这种随时可能绝迹的刊物。愿主保佑你们，阿门！PS：贵刊是半月刊？为什么买不到下半月的，请在公告栏好好解释一下。

其实编辑们都胸有成竹，读者的地址已经收集快一万个了，如果真的停刊，哼哼，哼哼哼——统计了一下，好像每个编辑的家乡都还是有不少读者嘛，到时一家家吃着走，据说有人连路线图都画好了！



上海 纪晓敏

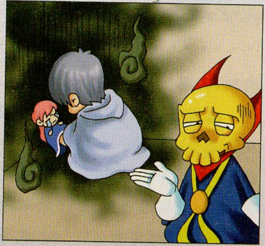
本人非常崇敬梵天，他是一个伟大的编辑，可以不顾别人的冷嘲热讽，为娱乐读者，取保杂志销量，让某些编辑endless发泄。不顾自己的名节，被人烘托出"贱人"。这种顾大局，不谋私利，高尚的节操在编辑中是极其少见但，向梵天致敬，无论别人怎么误会你，我都永远支持你。如果你来上海的话，我把我表妹介绍给你，她是校花哦!!，因此让我中奖吧，小舅子!!

梵天：纪读者……啧啧啧啧，你认为贱格教教主有这么高尚，那你就高估我了呀！什么为娱乐读者，什么顾全大局，我怎么会为了这种目的出卖自我？醒醒吧，不要逃避现实了，我的本性就是赤裸裸的贱格，就是就是就是，欢快的逃走！另外不要叫我小舅子！即便是你出卖你的妹妹我也没办法取保你中奖！没可能的！

广东 青空绝狼

为什么还没有恋爱游戏的攻略＋小说，为什么没有美眉出现？为什么不设一个美眉专栏？为什么不介绍美少女动画？为什么？为什么？为什么？为什么？为什么？天理不容，你们游戏日为什么这么多的BT，这么多……

不要激动，同学，来喝口水——看见那边那个落寞的背影了么，那个人叫aice，编辑部里坚守美少女阵地的防御部队指挥官，他已经被你的发言刺伤了脆弱的内心……



北京 鹤

办个大家来找碴的栏目吧，杂志的错误太多啦！看看P16的夏候敦的图错了好几张，P118的大片"□"……其他攻略因为用不上所以没挑，虽说对攻关没什么大碍，但总觉得有些不爽，杂志要做完美，细节必须要注意啊！

考虑采取一个手段，比如有读者在一期杂志里找出一百个错误的就送三期杂志这样？（众人："一百个……太无耻了吧你？"）

上海 逍遥不败

希望做得更有个性一点，虽然大作就这些，总避免不了与同类杂志撞车，但希望有一些"只有游戏日上才能看到或听到"的东西。

游戏日的独特性是一个最重要的组成部分，我们是绝对不会放弃的！也希望大家不停地提醒我们和协助我们，这样游戏日才会在自己的道路上越走越稳。

北京 萝卜

上期的非主流竟然是愚人篇，本来看着很假，可越到后面越象真的，所以最终被骗，更糟糕的是我还跟同学们夸耀你们一番，没想到……你们也太让我失望和丢面子了，做为补偿，这期的主机给我一样一台吧！

根据读者调查表的统计，认为愚人节专题都是骗人的读者居然只有不到40%，果然是平时半真半假的事儿说太多了么？当然，在被骗到最多的栏目里，由本人操刀的"游戏日女编辑"部分受害者最多，啧啧，是我太危险了还是你们太危险了？



成都 但丁

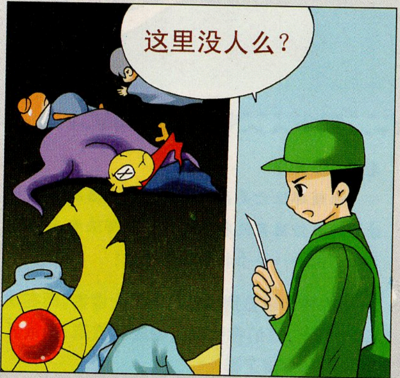
没什么说的了，就是不知道我的关于对美编雪花的无责任猜想有没有那么一点的接触到真相。

大哥，您还惦记雪花呢？快醒醒……

成都 エルの乐园

一定要登我的，一定要登呀！不然（拔刀）下回用梵天的血写读者资料，用fei的血（……不对，没血，算了骨灰也罢）写如果电话亭，用Dragon的血写感想，用牛蛙的血打勾，用lolicon的血写其他意见，用土星男的血写信封，用……嗯，星辰的机油封信封贴邮票，哼哼上帝是不好惹的。

真想知道这样写出的调查表编辑部还有没有人能看到……




上海 Big Boss

伟大的FEI大人：那天我在网上想搜点电影看，结果不幸看到这么张影片截图，图中男子跟传说中的梵天甚似，顿时十分诧异世上居然有如此相似之人！当然我自然也没勇气去看这部叫《邪恶新世界》的电影。在此仅献上截图，供FEI等正义的编辑审核，如若真是梵天那小子在外面接片子赚外快，不用我说了吧——扁他，哈哈。

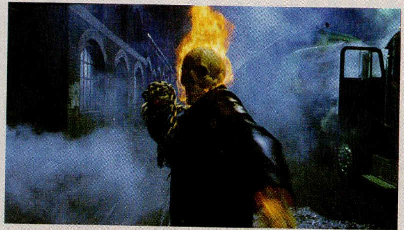


读者发现的梵天一人分饰两角的证据

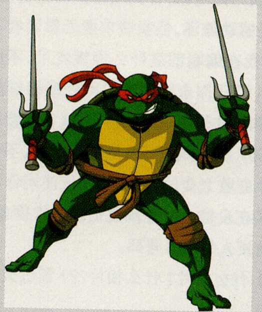
嗯，经过编辑部鉴定，这家伙就是偷偷去客串了，而且是公然在一个画面饰演两角！没想到他竟然除了《波拉特》之外还去赚其他的外快，实在太可耻了！我们决定，下次要抢戏！目前DRAGON已经在《哈利波特》和《龙骑士》里成功客串，fei也在《恶灵骑士》里担任了替身，牛蛙打算凭自己相似的相貌顶替《忍者神龟》里的一个角色，目前星辰正在和斯皮尔博格讨论在《变形金刚》里客串的事宜……




《龙骑士》是不怎么样，但那头龙还能看（DRAGON："靠，那是头母龙！老子被骗了！"）



fei在《恶灵骑士》里的表演很炫吧



牛蛙和忍者神龟有几分神似，我觉得还是有成功可能的

## 《游戏日》各地经销商电话

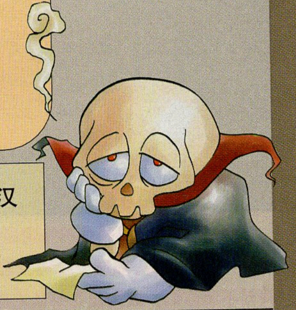
各地经销商电话，如果买不到请向他们查询；如果没有您所在的城市，请向最近城市的经销商查询。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 哈尔滨 | 雪影书居 | 徐女士 | 0451-88341810 |
| 长春 | 东北书局 | | 0431-2700526 |
| 沈阳 | 文史书店 | 赵女士 | 024-23916698 |
| 大连 | 明天书店 | 13898609852 | 0411-84601717-8036 |
| 抚顺 | 亚细亚书店 | 郎女士 | 0413-2600836 |
| 鞍山 | 三味书屋 | 程女士 | 0412-2218341 |
| 西安 | 尚和书店 | 毛先生 | 029-82100971 |
| 太原 | 建兰图书发行部 | 杨经理 | 0351-7041968 |
| 北京 | 情文图书公司 | 郭经理 | 010-65934375 |
| 天津 | 新兴书店 | 阎先生 | 022-27694099 |
| 石家庄 | 康迈书店 | 陈经理 | 0311-83029157 |
| 唐山 | 科普期刊书社 | 赵女士 | 0315-2815445 |
| 秦皇岛 | 清华书店 | 戴女士 | 0335-3691263 |
| 济南 | 读乐儿发行公司 | 张主任 | 0531-82904601 |
| 郑州 | 文通书店 | 张经理 | 0371-68659489 |
| 洛阳 | 青少年读物发行公司 | 杨女士 | 0379-63173670 |
| 蚌埠 | 辽望书店 | 李女士 | 0552-3028028 |
| 芜湖 | 智苑书店 | 李小姐 | 0553-3119006 |
| 合肥 | 智苑书店 | 王小姐 | 0551-4691193 |
| 上海 | | 赖经理 | 021-63765725 |
| 南京 | 尧天文化公司 | 钱女士 | 025-83328131 |
| 苏州 | 华联书店 | 谭女士 | 0512-65296610 |
| 无锡 | 江南论坛 | 姚先生 | 0510-82737161 |
| 杭州 | 东新图书文具有限公司 | 周经理 | 0571-88256019 |
| 宁波 | 今日书店 | 江先生 | 0574-87660206 |
| 温州 | 新闻书店 | | 0577-86057666 |
| 南昌 | 时新书店 | 梅经理(女) | 0791-8592321 |
| 昆明 | 尚云图书报刊有限公司 | 向先生 | 0871-4122816 |
| 重庆 | 渝海书店 | 何先生 | 023-67051823 |
| 武汉 | 幸福书店 | | 027-85493889 |
| 广州 | 广东新世界 | 周先生 | 020-34292249 |
| 南宁 | 新光书店 | 代先生 | 0771-2624534 |
| 成都 | 尚和书店 | 王经理 | 028-86667805 |
| 长沙 | 盛之源书社 | 杨俊波 | 0731-5760223 |
| 贵阳 | 尚和书店 | | 0851-5661974 |
| 遵义 | | 闵经理 | 0852-8832880 |
| 桂林 | | 代经理 | 0773-2834966 |
| 柳州 | 尚和书店 | | 0772-3113115 |
| 福州 | 同人图书公司 | | 0591-83353080 |


**编辑信箱**

DRAGON：xuhl@cbigroup.com
fei：fuxf@cbigroup.com
土星男：liangly@cbigroup.com
aice：wangly@cbigroup.com
星辰：zhoubo@cbigroup.com
牛蛙：renchao@cbigroup.com
梵天：liyf@cbigroup.com
投稿信箱：gameday@cbigroup.com


给左边信箱写信请在标题一律注明汉字的“游戏日”字样！




超值来袭！任天堂时尚经典主机套装 闪亮问世

iQue

即日起凡在指定经销商经销商处购买iDSL+神游机套装，即享受超值套装价1288元！任天堂时尚经典游戏统统搬回家！

套装组成：iDSL(颜色可选)1套　神游机1套
DSL专用便携包1个　神游票1张

全国限量588套，售完即止，行动要快哦！

惊爆价 1288



**指定经销商**

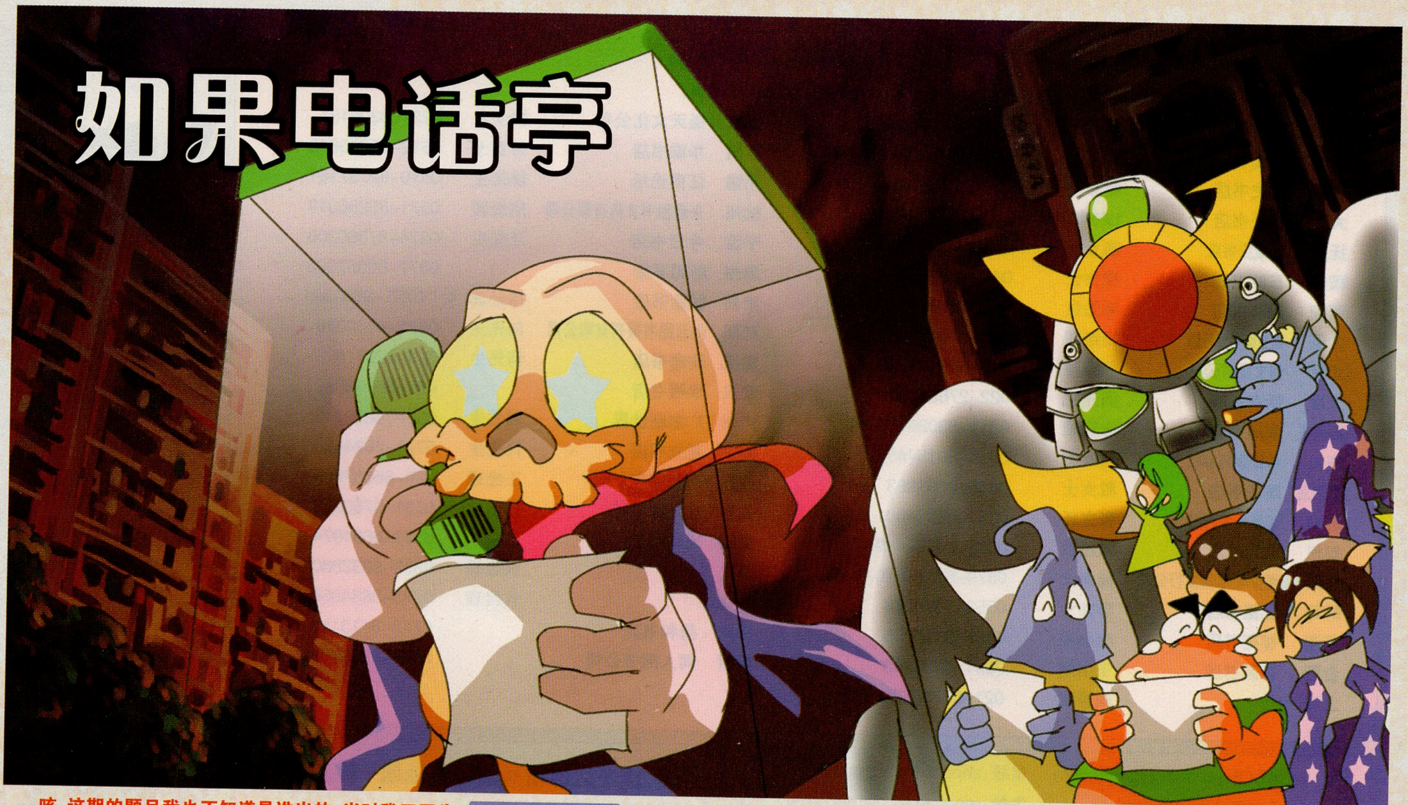
店名：上海酷派数码
地址：上海市汉阴路石泉六村19号
电话：021-52240856 \ 62148977

店名：吉林省金卡王电玩行
地址：长春市百脑汇2楼2B-25
电话：0431-88834560 / 88956096

店名：战无际
地址：北京市海淀区中关村大街1号海龙大厦6层Y606
电话：010-82662627

本活动解释权归iQue神游所有 ©2007 iQue ©2007 Nintendo

# 如果电话亭



咳，这期的题目我也不知道是谁出的，当时我正因为有事不在编辑部，回来一看调查表……呜呜，女读者们，我对不起你们，因为我几乎认不出你们选的那些男性角色……所以我就不评论诸位女读者的选择了，当然如果我认出这个小白脸，肯定是要嘀咕几句的——哦对了还有那些男读者！怎么一个个全是要后宫的，有一个你选的角色能出现就该感谢上天了！像我就只想要一个！……嗯，来两个也不错……唔，三个也可以……咳！

联系信箱:fuxf@cbigroup.com

**本期"如果电话亭"读者调查**

如果只能选择一名动漫游戏里的角色作为自己的女朋友/男朋友，你会选谁？

**成都 Yuu**

去死啦，给我30个名额我都要想半天！写到最后时翻过来又觉得唉算了，还是友情写个名字上去吧。但丁和维吉尔，不要再挑刺了，这可是同卵生的双胞胎，打包算一个好啦！总之，两个我都要！

**编辑评注**

好吧，看在是女读者的份上给你打折，自己去取货吧，地址是那啥……你知道的，就那个事务所，在哪里我也不是很清楚……

**雅安 23**

我打死都选貘良了(游戏王里的)，如果真的可以的话，我现在就去做变性手术，然后让他当我老公，其他的我也管不了那么多了。

**编辑评注**

……读者性别写的"男"?!(沉默片刻，默默地合上信封)刚才我一定是眼花了，我什么都没看到……

**上海 Big Boss**

这个问题我倒从没想过，如果一定要选一个(其实我想说的是：如果真能让我选一个)的话，我就从DOA系列女主角、尾行系列、性感沙滩系列里随机抽一名，那基本上就没什么追求了，真是要身材有身材，要美貌有美貌，就连叫的声音都……呃，扯远了，打住打住。

**编辑评注**

DOA系列女主角？当年梵天可不就这么遐想过嘛："我就使出一招缠字诀，直到她再也没有力气打我，带着哭腔对我说'放手嘛，你放手嘛……'"嗯，不知道你有没有梵天的抗击打能力呢？

**昆明 KIRA**

才一位，KAO，why??? 你们难道不知道后宫是大多数男性的梦想吗？太不厚道了，竟然连幻想都要限制我们，我不管，我要尤娜、拉克丝、楠叶、霞、心、弥海沙、天道琉朱菜、凉宫春日、艾雪、蒂法、艾克赛琳、赛欧拉……

**编辑评注**

你别说，还真有一两个我不认识的，看来我还没有完全陷入2D美少女的世界！我还是有救的！

**成都 罗敦**

龙珠里那个一打喷嚏就变身的女人。平常是绝对的三得女性！催帐的来了也可以叫她给我打跑！

**编辑评注**

为了让她不患感冒，我相信你会化身模范男友di！加油吧我看好你！

**南京 月影 zero**

一看就知道不让选H游戏女主角的，不然我就选AGA里的MM了……贝露丹迪，没有人是完美的，只有女神才是完美的！纵使要面对数亿死死团团员的围攻我也要拥有她！！就看我打了个110女神出来问我有什么愿望，"可以作我的GF吗？"贝露丹迪(脸红)："……""那个……还有一个小小小小的愿望……""？""把2007年江苏高考试卷给我吧。""△□○×#!?"(我果然是现实主义者)

**编辑评注**

你，你还不如要个机器猫呢，让贝露丹迪做这个不觉得太浪费了吗！

**杭州 丁佳**

我会选《FFX》中的女主角尤娜，她对男主角的痴情让我十分感动，对于朋友的忠诚和对于事物的执著，更让我感到此生有这位红粉知己，死而无憾。

**编辑评注**

被编辑部某些人称呼为"傻大姐"的这位女性角色，居然在这次投票选举中高居首位，实在令这几个人惊愕不已："不就是个常年没见过帅哥的小丫头被第一个看到像人的小白脸迷昏了嘛！至于吗！要知道……(省略歪理邪说若干)"当然，像aice、梵天等人还是全力支持她的。

**成都 aero-snake**

菲娜(格兰蒂亚)，太完美了，简直找不到缺点，最关键的是她是光翼人，可以飞耶，我想去哪都行，有了她，天空中有她飞过，仰望天空时，嗯，真是不错。

**编辑评注**

要小姑娘抱着你在天上飞？你也好意思！

上海 D 调的周

"绫波丽"！这位可是一位大美女啊！"御姐"的称号当之无愧！拥有魔鬼的身材，近乎于谜一样的身世！真是太诱人了！

**编辑评注**

你给我冷静一下，那丫头不是只有 14 岁么，和御姐哪里有一点点联系？

上海 喵喵守护者

08ms 小队里的夏娜，为啥？那就是女神啊～背后一股杀气，脸上留下一排喵爪印。

**编辑评注**

朋友，已经有家室了就不要参与这种有风险的活动了……

遵义 Seele

《欢迎加入 NHK》的中原岬，嗯，拯救家里蹲的好心少女。特别注明是漫画版，因为漫画版上的小岬是坏心萝莉。

**编辑评注**

呃，我觉得漫画版里那小丫头很可爱啊，怎么就坏心萝莉了？倒是男主角佐藤达广很难让人忍住不打他……

南昌 coolan

靠，为什么只能选一个，我想选一堆啊！组成后宫军团才过瘾！好吧，既然你们说只能选一个，那我就选一个吧，让我好好想想……这个不错，嗯……那个也不错，天啊，让我怎么选，再次 BS 出这个题的小编，算了，我选《出云战记 2》的小夜夜做女友可以吗？（估计没有人知道这个游戏吧，去补补吧！）

**编辑评注**

什么，我们不知道出云战记？不就 IZUMO 么，不就山本和枝么，不就 EGO 么，去拿出游戏日 2006 年 7 月号，翻到 57 页，10 多页 IZUMO2 的攻略啊！居然说我们没人知道？你这个说法，不但侮辱了我们的智商，你还侮辱了我们的……智商！

西安 黄晨

FFX-2 的 YUNA，我本是普通学生，从不玩游戏，却在无意中看见 FFX-2 的片头，立刻被 YUNA 吸引了，从此我相信了一见钟情。为了她我买了 PS2，收集了一人多高的资料及很多周边。

**编辑评注**

尤娜之所以被称为奇迹，是因为 FF10 和 FF10-2 两个版本里截然不同的形象都居于高位，票数合并的话能抢走三分之一还多，令编辑部里几个对尤娜颇多嘲讽的家伙整日惶惶不安："我们真的已经和读者观念差这么远了吗？我们真的已经审美扭曲了吗？……"

成都 石田 N 成

会选樱花大战 V 里的九条昴吧～扇子太美了，一击必杀！

**编辑评注**

这位还不一定是男的女的呢。

上海 Gomu

候选人桐生一马，原因：买大叔（而且是既有型又有钱还能兼职保镖的万能型）送小 loli 这等美事当今世界几乎找不到第二个了。深层次原因解释：我是大叔 loli 控……附加抱怨一则：要是能再送一个正太就更好了……（同样控正太的人飘过）

**编辑评注**

DRAGON："早点找个大叔结婚生孩子不就都有了嘛？"

上海 mao

那当然是不知火舞了，安迪去死吧！不知火舞是老子的！

**编辑评注**

终于有人提到这名字了，好歹也是几年前女性格斗家的代表人物啊！好歹 2D 角色也不会"人老色衰"啊，真是比现实还要残酷的世界，对吧！

上海 JOJO

《X-MAN》里那个神秘女，可以随便变幻外形和声音的，或者《孔雀王》后期那个叫蛭子神什么的，每天变个样，保持新鲜感！

**编辑评注**

我重申不许选变形怪！

贵阳 某个角色

当然是城户纱织了，不仅家藏万贯（这样就可以买所有次世代主机了，哇哈哈哈），最重要的是，如果《游戏日》做的不好看的话，哼哼……叫上一群圣斗士给你一记天马流星拳打你们这些烂人。

**编辑评注**

你得好好劝劝这位女神转世，别没事就把自己丢狼窝里去给手下设倒计时，虽然圣斗士们对女神不敢有什么怨言，但是要给女神的男朋友找点茬发泄心中不满那恐怕是容易得很。

淮南 Aso

都说了我是 Syoukyou 控了，那当然是小乔了！！！这么活泼可爱美丽纯真而又很"保守"的女孩已经很难找了！三国无双里你们谁见过她走光的？呵呵呵！

**编辑评注**

哼，那是光荣偷懒！若是让 TECMO 来做，想不走光怕都不容易吧！

昆明 李斌

我会选艾达，超强御姐，就算你掉进丧尸堆里她也能救你出来，长相、身材更是一个美啊，YY 了！

**编辑评注**

你什么时候见过艾达无条件救人了，要不是里昂还有点利用价值的话她才懒得管呢，而且就算艾达大小姐发善心帮忙，那也得像里昂这种比小强还生命力旺盛的家伙才能消受，换了别人，嘿嘿，还是老实等着几小时后变丧尸吧！

鞍山 汪学军

妮娜·威廉姆斯。一见钟情，金发碧眼，武艺高强。希望贵刊能送一张妮娜的海报。

**编辑评注**

个人推荐此读者的选择为本次评选中最危险大胆的一个。

成都 任河

我在阿鲁卡多和多啦 A 梦之间犹豫了一个星期，最后我决定，先勾引多拉 A 梦，给他买像一座山的铜锣烧，等他撑得动不了的时候，就会把口袋拿下来，我马上拿走，和我的小阿阿远走高飞，哦厚厚厚厚……

**编辑评注**

有了机器猫口袋的吸血鬼……这个世界的末日已经到了么？

常州 因因

我选战神做我的男朋友好了，又强，又狠，又残忍（我不是被虐狂啊）。还有嘛，他长得不帅，不怕被人抢，只有雅典娜没事老烦他（杀！），还会上天做神，多爽啊，而且他以前的老婆孩子没了，以后肯定更珍惜我，哈哈哈！

**编辑评注**

这么凶悍的家伙也能找到吸引女孩子的优点出来？要不怎么说现在的女孩子眼光都挺独到呢……

北京 疾风

蒂法，绝对是蒂法，肯定是蒂法，一定是蒂法，只要蒂法，除了蒂法谁也不要，你们能不加如果吗！！！又是想像，啊啊……！！！

**编辑评注**

兄弟，我也很痛苦，我也很遗憾为什么蒂法是虚拟的，我也不想只是如果啊……

成都 任河

当然是桂正和大人经典名著《I"S》中像天仙一样的，漂亮的，纯洁的，最重要是萌的，我心中的完美女神——苇月伊织了，桂正和万岁，苇月伊织万岁，濑户一贵去死！！！吼！！！

**编辑评注**

别的不管，最后一句同意，濑户一贵去死吧，所有恋爱故事的男主角都去死吧。

成都 播磨拳头

你们这帮 J 人，太过分了，什么叫只能选一名啊？太侮辱我的人格了吧。我不会放弃后宫里任何一位的（我的小枫枫，小果凛，小香香，小祈祈，小娜娜……）不过正所谓上有政策下有对策，逼我出绝招就是你们的不对了。我，选择《花右京女仆队》里的老爷爷，大搞断臂，老爷子一到手，他的女仆军团也逃不出我的魔掌了，光复后宫，指日可待，哇哈哈哈！！

**编辑评注**

朋友，你太有才了，这种方法你都想得出来！宁可和老头子搞断臂，也要把后宫捞到手，这精神实在是令我……毛骨悚然啊！



# ひぐらしのなく頃に

## ——寒蝉鸣泣之时

作者：多拉○梦 月光

## 作品简介

《ひぐらしのなく顷に》(译为“秋蝉鸣泣之时”或“寒蝉鸣泣之时”、“蝉鸣之时”，以下简称“蝉鸣”)，是在2002年的夏季COMIC MARKET上推出的电子小说，作者“龙骑士07”创造了一个“在光天化日之下突然逆转成诡异恐怖”的世界，大受好评，至今已经推出包括动画、漫画、游戏在内的十余部相关作品。“祭囃篇”是正传的最后一集。

## 前情提要

这是1983年夏天，发生在宁静小村雏见泽的不可思议案件。好奇心旺盛的转学生前原圭一无意间发现了村子过去的一个秘密，当他想要继续探究下去的时候，原本宁静快乐的生活就在不知不觉间完全改变了……经历了各种惨剧之后，故事的真正主线人物：古手梨花终于显现，正是她借助御社神羽入的能力一次次回到过去，希望改变那些即将来临的悲剧，才使得各篇虽然都经历了同样的时间，发生的事件却各不相同，但梨花的种种努力并未能在总体上逆转雏见泽的悲剧。而现在，羽入的力量只能再支持梨花进行最后一次时空回溯……

至于其他的内容，给我去看4月号杂志！

在之前各篇一直作为受害者出现，最后才发现是幕后元凶的入江诊所护士鹰野三四，在祭囃篇里揭示了自己的身份与目的。鹰野原名田无美代子，在幼年父母双亡后被父亲的老师高野一二三收养(这名字和“金田一”家族有异曲同工之妙)，高野是一个生物学家，一直在研究“雏见泽症候群”，但他“脑内寄生虫控制宿主”的学说却遭到专家的嘲笑，最后郁郁去世。田无决心继承高野一二三的遗志将研究完成，她改名高野三四开始了自己的理想，大学毕业后，高野遇到了祖父的朋友小泉(……这个姓是巧合么)，作为政客的小泉告诉她，当初阻挠研究发表的专家是得到了政坛一些人的指示，并表示自己会支持这个研究，因为“雏见泽症候群”的成果可以用于制造生化武器。

获得资助的高野三四再度改名鹰野三四，在雏见泽设立了秘密研究设施“入江”机关，以医生入江京介为掩护，摄影师富竹则是幕后操纵者“东京”的观察员，并按照当年高野一二三的报告开始活动。为了证明报告里关于该症候群有一名“女王”患者，女王死亡48小时后所有感染者都会发病的理论，鹰野偷偷制定了杀死女王并在48小时内毁灭全村的“终末作战”计划——就算研究有误，老娘也要它变成真的！

在连续两年因为雏见泽病患者导致的绵流祭事件里，入江机关不择手段(活人解剖……这是731部队？)地获得了病原体，并研制出了治疗药物，在患者北条沙都子身上获得了不错的效果，倍受鼓舞的鹰野索性主动策划了后来的绵流祭案件，杀死了阻止实验的古手神社夫妇，并将病症发作的北条悟史带走。但小泉的去世使得研究陷入困境，甚至面临取消，就在鹰野忧虑自己和祖父的研究将会被抹杀时，一个自称是小泉战友的女子野村找到了她，鹰野在野村鼓动下决心抢在上头之前，自己了断这个研究，而这也就是前原圭一他们遭遇的第五年绵流祭的开始……

## 祭囃篇

雏见泽的夏天又来到了，前原圭一某日照例开始自己满怀期待的校园生活，却发现又多了一个转学生——一个名叫“古手羽入”的少女，自称是古手梨花的亲戚，看上去也是非常可爱，除了头上有一对诡异的角之外。

看过之前故事的人想必都猜到了，这个小女孩就是雏见泽守护神“御社神”的化身(没买上期书的家伙，哼哼我就不管你们了)，但出乎意料的是她和梨花都没有继承之前的记忆，导致一切似乎都又朝不可避免的悲剧靠拢，万幸的是，和鹰野三四的相遇使羽入恢复了记忆，她在想起鹰野就是一切事件的真凶时同时发现，离绵流祭已经只有一个星期了。

古手梨花依然没有恢复记忆，焦急的羽入不得不亲自告诉她在其他时空中发生过的惨剧，梨花却无法想出为什么鹰野要杀自己，只好求助其他人。医生入江京介虽然是鹰野的副手，但一直为自己曾经做过活人解剖而内疚，他在得知梨花的情况后觉得鹰野并没有动机，不过处于对自己研究的愧疚心理还是向梨花她们透露了鹰野的“终末作战”计划，梨花和羽入深感问题严重，在午休期间将圭一、魅音等人召集起来说出事件始末，这群小鬼的推理居然出奇的接近事实真相，并决定策反入江和富竹。

入江和富竹并未完全相信学生们的话，不过他们决定开始秘密调查，而身为目标中心的梨花和沙都子则准备去园崎家避难，就在他们进行商议时，来到这里的大石听到了他们的会议，原来第一年绵流祭被杀的监督是大石的朋友，所以他发誓要找出真凶，现在终于明白监督死于雏见泽病患者之手，感到失落之余还是决定与大家携手对抗鹰野和她的“山狗”部队。

但是对于梨花来说，最令她振奋的是与大石一起到来的东京警官赤坂卫。曾经在5年前眼溃篇里受到梨花指引的赤坂，在调查一起案件时受到高层阻挠，并进而发现了入江机关的存在，他由此想起了梨花说过的话(在眼溃篇里，赤坂是直到雏见泽村被毁灭2年后才醒悟的)，马上赶赴雏见泽，表示将尽全力保护梨花的安全。






得到新的强援，这让所有人都松了口气。羽入在会议上提出，鹰野的计划是基于梨花死后48小时全村发病的研究，但在过去的世界里也有梨花被杀但无人发病的历史，证明这个研究是有错误的，而大家只要能证明这点即可粉碎鹰野的计划。最后，大家商议决定，传出梨花生病的消息，梨花本人则和沙都子去园崎家躲藏，由赤坂在梨花家进行伪装，大石负责制造假尸，引鹰野一方上钩。

计划本来是在顺利进行，圭一发挥口才让园崎家当主接纳了北条家，前往探查尸体的警察内奸也被击倒，但原本应向"东京"请求支援的富竹却被鹰野识破。鹰野马上展开反击，入江京介最先受到怀疑，他在山狗部队追击下仓皇逃离诊所，被路过的园崎诗音和葛西救下，将他带往园崎家，没想到山狗尾随而至，在园崎家的地下展开了激战。

在园崎家留下殿后的葛西和诗音被山狗抓获当作人质，要求交出古手梨花。梨花习惯性地向羽入求助，却被羽入告知："你早就该学到，奇迹是由人创造的！"回想起过去无数次的努力，梨花判断自己暂时不会被杀，于是自愿前往交换，但山狗部队指挥官并不打算遵守承诺，交换人质之后竟然下令攻击，这时山狗内一个士兵突然发难，击倒好几个士兵后救出梨花——原来是赤坂卫从梨花家赶来帮忙。现在的赤坂已经不是5年前的菜鸟警察，由于留守在此处的山狗部队没有带枪械，他们在近身战中竟然被赤坂一个人全灭，赤坂也认出对方指挥官就是当年绑架案件的主谋小此木。

由于不是赤坂的对手，山狗地面部队只好撤退，而地下部队也因此方寸大乱，被葛西等人击退，梨花他们终于争取到了喘息的机会。魅音发现了山狗放在入江身上的信号器，决定以此引诱敌人前往后山沙都子布置的陷阱，而诗音则意外从入江口中得知了北条悟史仍在生的消息，迫不及待的她脱离团队行动，结果被山狗抓获，好在前黑社会头目葛西、无敌肉搏战警察赤坂和精神迷惑力第一的医生入江这个恐怖组合大发神威，一气将诗音、富竹和悟史都救了出来。

北条悟史此时已经是个废人，入江京介向诗音保证将来会治好他，一行人先行逃出村子前往兴宫市，一直被当作背景花瓶的富竹次郎在公路追逐战中也现了一手——这个在之前所有篇章里都第一个出局的家伙居然是射击教官！在他的枪法下解决了所有追兵，并顺利联络"东京"本部，争取到了专门战斗部队"番犬"的援助。

另一方面，被魅音等人以信号器引到后山的山狗部队下场更加悲惨，天才陷阱师北条沙都子，恶鬼缠身的园崎家未来当主园崎魅音，加上之前几篇里坐稳男女主角之位的前原圭一和龙宫蕾娜，几乎所有在蝉鸣里杀过人的主人公全凑齐了……在这套豪华阵容攻击下，后山部队想获胜都找不到理由，没多久就被少年勇者们全灭，甚至魅音还单独击败了小此木。

由于全方面的溃败，当番犬部队来到时山狗已经溃不成军，鹰野并不死心，还想继续逃亡，但小此木告诉她，其实山狗早就被那个叫野村的女人收买了，野村一开始就是打算用鹰野来排挤自己的政敌，现在计划已经失败，野村必然会选择灭口，鹰野你还是自己了断干脆点……但鹰野的执念超出众人想像，在番犬开始大肆搜索的情况下居然还是携枪逃走，她决定在死前作出最后的报复，目标就是阻止了其计划的魅音和圭一一行人，关键时刻羽入挡在了所有人前面，就在她要被击中的时候……

你知道发生了什么吗？

蝉鸣的故事里最扯淡的一幕就在此刻发生了！

梨花变成了超级塞亚人！！！

……

…………

………………

……那当然是不可能的！

（作者之一被编辑拖出去了）

其实梨花真的变了超级塞亚人……

（另一个作者也被拖了出去）

嗯，总而言之，在子弹将要射进羽入身体的时候，梨花突然发动了时间静止（好吧，她不是超级塞亚人，她是替身使者），将子弹抓了下来！……不要问我这是为什么，我也不知道是为什么，只有梨花和那个要命的龙骑士07知道为什么……总之事情确实发生了，不知道在这个时间里往返了多少遍的梨花发动了不知道是什么来历的潜能，她停止了时间，抓住了子弹！过去无数次失败的牺牲者在这一刻灵魂附体！她不是一个人在战斗！大家绵流祭快乐～！

当时间再度运行时，大家都以为只是鹰野的子弹打飞了而已……而鹰野也随即被番犬抓获。但一直喜欢鹰野的富竹决定以自己观察员的身份保护她，他称鹰野也感染了雏见泽病，将其以研究治疗为名带走，而剩下的人终于迎来了一个没有血腥惨案的绵流祭……

在经历了各种惨剧之后，雏见泽恢复了平静，而我们的主角们也迎来了自己全新的生活。

园崎魅音决定开始准备升学考试。




前原圭一和龙宫蕾娜依然是班级里社团活动的活跃份子，羽入则因为太可爱成了蕾娜新的收集品。

北条沙都子的陷阱能力受到了政府的重视，她一边等着哥哥回来一边和特种部队的队员们在后山研究新陷阱（以后后山不能去了……）。

古手羽入依然在学校里充当社团的积极分子。

北条悟史继续在入江诊所治疗，园崎诗音经常跑去看望他，但是她有时会穿着女仆装，有时会带着男性服装去，不知道是入江医生有什么特殊嗜好还是她对悟史有什么特殊嗜好……

入江京介除了治疗悟史，还在学术界发表了轰动一时的论文，论文中还注明"引用文献作者：高野一二三、鹰野三四"。

大石藏人在一年后退休回到北海道，不过每年夏天会回到这里和朋友玩麻将。

富竹次郎还是经常来雏见泽拍照采风，但鹰野再也没有出现。

赤坂卫的妻子雪绘和女儿美雪应邀来参加绵流祭，却看到梨花叫赤坂"爸爸"，于是一场家庭暴力上演……唯一的收获是美雪和梨花成了好朋友。

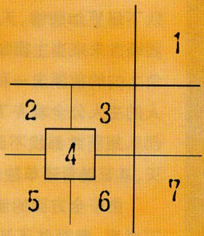
而古手梨花本人，在经历了不知道多少年的重复往返时间之后，未知的未来终于开始等待着她……

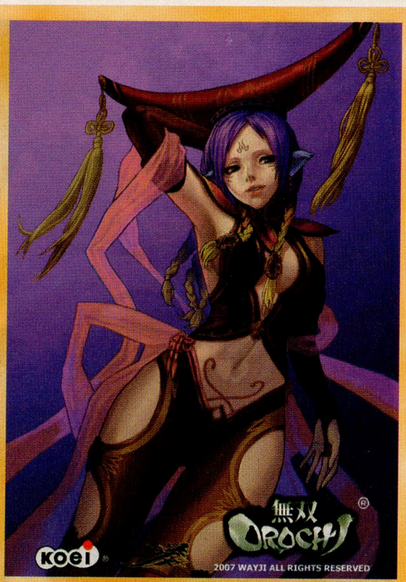


# 画师访谈



名字:WAYJI
性别:男
年龄:不明
身份:某美院学生








## 交流记录节选

fei:这个啊,画面色调太阴暗,我说了不必照原风格走啊,肤色亮一些!

WAYJI:哦~

fei:另外,腰太粗,而且看上去象平的一块……

WAYJI:哦~

fei:胸也可以再大一些

WAYJI:哦~

fei:还有脸,脸上的阴影不能这么留着……

WAYJI:哦~

fei:我不要真人的肖像画,这是个卡通人物,记住她是卡通人物! WAYJI:哦~

fei:最后,厂商和游戏的logo没有必要……喂喂,你也说点什么啦。

WAYJI:哦……那个logo是弄上去玩的……












好像春节才过去不久，转眼五一又到了，就算假期里我只待在成都不出远门，吃吃喝喝也花掉了绝大部分工资，到我写这几个字的时候剩下的钱只够买 15 天的泡面了，而现在——看看日历，才 10 号而已，剩下 5 天的空白只能用"人不吃饭也能活 15 天"这句话来安慰自己了。

最近似乎刮起了一股最终幻想系列的风潮，SE 不停地将各代 FF 移植或复克到其他主机，推出速度之快让人乍舌。这两个月就有复克的 PSP 版的 FF1、NDS 上的外传 FF12 亡灵之翼、复克的 PSP 版 FF 战略版，马上还将推出 PSP 上复克的 FF2。虽然 SE 的这种做法不免有骗钱嫌疑，但对我们玩家来说有这些经典的游戏玩也是一件好事，在 PS2 游戏进入淡季的时候在掌机上重温 FF 系列的经典也是消遣时间的不错选择。

本期主打攻略自然是期待已久的 FF12 外传亡灵之翼，因为批上了 FF 系列的华丽外衣，所以这款游戏让人期待颇高，不过拿到手之后一玩，感想只有一个——太简单了。难道做到 NDS 上就一定要把游戏难度降低到这种程度吗？不过除去游戏性不谈，画面的华丽程度在 NDS 上是数一数二的。作 CG 不愧是 SE 的看家本领，就算是在机能并不出众的 NDS 也能有这么大段的华丽 CG 动画。游戏的剧情相对战斗来说要出色得多，虽算不上优秀，至少不会让人觉得无聊。我只能说这款游戏不要拿来和历代 FF 正统作品相比，否则你会非常失望，拿他和 NDS 上的其他即时战略游戏比比还是算优秀的。

在制作 FF12RW 攻略的时候，我们再一次遇到了页数问题（为什么每次都会遇到？），挤了又挤之后，还是挤掉了武器和防具列表，好在这两个东西在攻略中不算很重要，无伤大雅。

本期的 FFT 是个经典的好游戏，由 PS 版移植而来，保留了所有原版的优点，并增加了大段大段的 CG 动画，以及一些新的人物和职业，喜欢高难度战略游戏的玩家不要错过。

逆转裁判攻略是否继续刊登的投票结果没有超过半数，于是日后再议。

## DIY 高手辈出 创意玩法纷现

——iDSL 设计达人遭玩家追捧

大家还记得上一期封三的 iDSL 设计达人征集广告吗？下面这些文字就是那个活动的后续报道啦，字里行间足见活动的热烈程度……

珠光宝气的化妆盒、细腻逼真的手绘作品、弹弓样的玩法……当玩家们把自己创意十足的 iDSL 设计方法寄到组委的会的时候，大家都被这些玩家的精神所感动了。

iDSL 设计达人活动自 5 月展开征集令之后，受到了众多的 DS 粉丝的欢迎，截止到目前为主，活动已经受到了上百位用户寄来的参赛作品。值得一提的是，其中不仅有 iDSL 的用户，还有很多 DS 的用户纷纷询问能否携自己的"饭盒"来参赛。从"饭盒"到"化妆盒"，这个形象的比喻让很多玩家看到了 DS 平台和时尚之间千丝万缕的联系。活动组委会考虑到这个情况，也特别鼓励 iQue DS 的用户可以寄来自己的 DIY 作品，让众多的"饭盒"秀出自己的个性风采。随着 iQue 神游宣布将于 5 月 20 日推出玛瑙黑版的 iDSL 之后，活动参与人数出现了一波小高潮，足以可见玛瑙黑版主机的魅力所在，那到底这台玛瑙黑版的主机最后会花落谁家，大家赶快寄来作品参赛，说不定就是你哦！

与本次设计活动同时推出的"时尚经典套装"特价销售活动也得到很多任天堂粉丝的追捧，iDSL 加神游机的组合，1288 元的价格的确非常合算，而更有很多用户是冲着像《塞尔达——时光之笛》这样的经典游戏可以免费而去的，据统计，在销售的套装中，选择赠送塞尔达的用户就占了 2/3 左右，看来由 wii 掀起的经典游戏下载热潮，我们国内的玩家也没有落后。


玩家手绘的 iDSL


个性化的设计图案

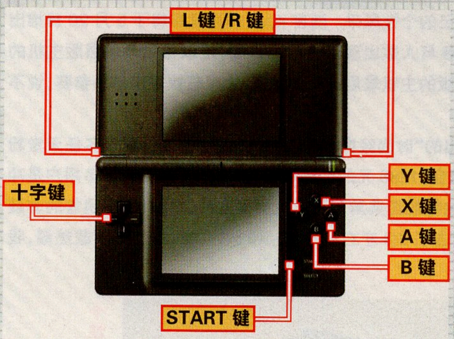
机种:NDS 厂商:SQUARE-ENIX
发售日:4月26日 文:Aice 牛蛙



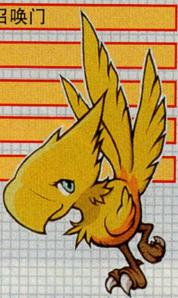
# 最终幻想XII 亡灵之翼

FINAL FANTASY.XII

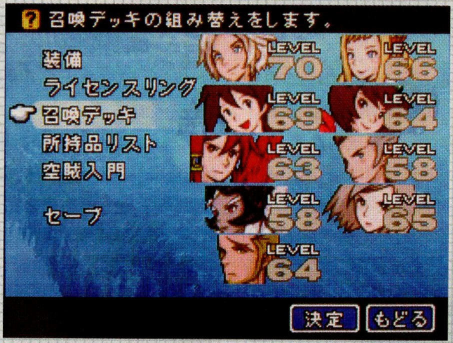
## 基本操作




| | |
|---|---|
| 十字键 | 移动视角 |
| X键 | 全选所有队伍 |
| Y键 | 单选一个队伍 |
| A键 | 回复视角到召唤门 |
| B键 | 取消 |
| L键/R键 | 上下屏反转 |
| START键 | 呼出主菜单 |
| 长按触摸屏后拖动 | 移动视角 |



## 系统菜单




| | |
|---|---|
| 装备 | 更换人物的装备 |
| ライセンスリング | 和幻兽缔结契约的License环 |
| 召喚デッキ | 预设三种组合,战斗前可快捷调出 |
| 所持品リスト | 所持物品清单 |
| 空贼入门 | 说明文档 |
| セーブ | 存档 |




## 人物状态说明




| | | | |
|---|---|---|---|
| A | 姓名 | L | 基本能力 |
| B | 等级 | M | 力 |
| C | 类型 | N | 魔力 |
| D | 攻击属性 | O | 活力 |
| E | 弱点 | P | 智力 |
| F | 耐性 | Q | 敏捷 |
| G | 说明 | R | 物理攻击 |
| H | HP | S | 魔法攻击 |
| I | 召唤消费点 | T | 物理防御 |
| J | 经验值 | U | 魔法防御 |
| K | 下次升级所需经验 | V | 攻击速度 |

## 设施说明

飞空艇贝鲁休号是非常大的一艘飞空艇，里面有各种设施可以使用。一开始只能使用舰桥，随着剧情的推进可以去的地方会增加，各种设施也会逐一增加。

### 舰桥（ブリッジ）




可以自由行动之后就能使用舰桥了，这里主要是和各个同伴之间交流的地方，和他们对话有时候能得到一些信息。

### 书架

书架上放着各种资料，有任务清单、合成书清单、信息说明、贝鲁休日志。

其中任务清单记载着已经出现过的任务以及编号，没有出现的任务则以问号表示。

在冒险中取得的各种合成书都在合成书清单里，没有取得的合成书以问号表示。

信息说明这一项里可以查看已经取得的各种信息，从这些信息里可以更加了解雷姆雷斯大陆的各种情况。

贝鲁休日志是贝鲁休空贼团的各个成员轮流写的，充满了各个人物的特点，非常有趣，没事的时候可以看看。

### 揭示板

在这里可以查看各种支线任务，这些任务分为好几大类，任务前会以不同的图标来表示。

- 和随机登场的敌人战斗，可反复挑战。
- 退治空贼的任务。
- 和召唤兽战斗的任务。
- 可以入手贵重合成材料的任务。
- 能够和新的召唤兽缔结契约的任务。

### 休息室（ラウンジ）




### 托马西的商店（トマジのショップ）

卖武器、防具、装饰品的地方，随着剧情的前进卖的东西种类会增加。

### 潘蕾萝的咖啡店（パンネロのカフェ）

和城市里的酒吧一样，这里是获得情报的地方……没事就去和小潘聊天吧，说不定可以获得新的任务的线索。

### 库西的合成屋（クーシーの合成屋）

在任务中可以获得各种合成书，这些书从低级到高级，记载了各种武器的合成方法，取得这些合成书之后，就能使用书中记载的材料来合成新的武器。在合成之前库西还会问你三个问题，根据回答的不同会对武器成品的各项数值产生微妙的影响。

### 琉多的素材商店（リュドのマテリアルショップ）

在这里可以买到合成需要的素材，在素材不够又不想去打的时候可以到这里来买。

### 菲萝的纪念碑（フィロのモニュメント）

刻有在冒险过程中取得的称号的雕像。

## 支线任务的出现条件

直线任务的出现是按照一定顺序的，大致分为以下几种。

### 按剧情发展顺序

| 章节 | 出现任务 |
|---|---|
| 3 | 46～49 |
| 4 | 50～53 |
| 6 | 54～62 |
| 8 | 63～68 |
| 9 | 69～77 |
| 10 | 78～81 |

其中49、52、53、55、59号任务是有可能消失的，要尽快完成。

### 需要其他任务触发

第49号任务是必须要完成46～48后才会出现的。

### 商店系任务

第60和76号任务需要先在休息室和托马西（トマジ）对话后出现，完成后商店价格可下降5%。

### 食材系任务

第54、61、64、73号任务需要在休息室和潘蕾萝（パンネロ）对话后出现，完成后再回去交差。食材系任务是随着剧情推进出现的。

### 合成系任务

第56、63、65、72号任务需要在休息室和库西（クーシー）对话后出现，完成后再回去交差。合成系任务是随着合成次数的增加出现的。

## 纪念碑入手条件

达成一定条件后去休息室和菲萝（フィロ）对话就可以修建各种纪念建筑，建筑上还记载着获得的称号。具体条件如下：

**战士の花坛**

| 种类 | 称号 | 条件 |
|---|---|---|
| ほころびの花坛 | アーネストチェレンジャー | 自由战斗5次以上 |
| あだ花の花坛 | コンバットシーカー | 自由战斗20次以上 |

**ミリオネアの泉**

| 种类 | 称号 | 条件 |
|---|---|---|
| 大理石の喷水 | リッチハンター | 金钱100000ギル以上 |
| みかげ石の喷水 | ブリリアントローグ | 金钱500000ギル以上 |
| アルダ石材の喷水 | セレスティアルセレブティ | 金钱1000000ギル以上 |

**召唤の雕像**

| 种类 | 称号 | 条件 |
|---|---|---|
| 荒鹫の雕像 | ビーストウォーカー | 和12种以上召唤兽缔结契约 |
| ヴィエラの女神像 | グレートサマナー | 和25种以上召唤兽缔结契约 |
| トマトのハクセイ | レジェンダリーコレクター | 和全部召唤兽缔结契约 |

**空贼のメダリオン**

| 种类 | 称号 | 条件 |
|---|---|---|
| 赤铜纹章 | ルーキーパイレーツ | 任务完成率达到20% |
| 白银纹章 | キュウリアスレンジャー | 任务完成率达到40% |
| 黄金纹章 | フルフレッジワーカー | 任务完成率达到60% |
| 光翼纹章 | イングドスピリッツ | 任务完成率达到80% |
| 至高天纹章 | レヴァネントドリーマー | 任务完成率达到100% |

## 合成书出处

| | |
|---|---|
| 合成事始 | 任务2-1 翼ある者たち |
| 合成图册 | 任务3-1 空贼たちの蛮行 |
| 合成指南·卷之上 | 任务3-5 裏きりのバッガ |
| 合成指南·卷之下 | 任务4-1 リッキー一味ピンチッス! |
| 武具合成大全 | 任务4-5 绝望の仪式 |
| 武具解体新书 | 任务6-1 复活した迷惑 |
| 古今武具通鉴 | 任务7-2 ファンの思い出 |
| 究极合成·龙之卷 | 任务8-1 いてもたっても |
| 究极合成·虎之卷 | 任务8-1 いてもたっても |
| 真说武具·红炎 | 支线任务75.取り戻した责苦 |
| 真说武具·碧水 | 支线任务76.せめて安らかに眠れ |
| 真说武具·紫电 | 支线任务73.パンネロのとっておき |
| 真说武具·黄砂 | 支线任务71.安息を取り戻すために |
| 禁书·最高之武 | 支线任务72.ダルマスカのおたから |

## 合成规则

在游戏剧情进行到第四章时，就可以在飞空艇的休息室和库西（クーシー）对话合成武器了。

想要合成必须要先取得合成书，书在剧情任务中可以取得一些，更高级的合成书则需要在支线任务中才能取得。

而合成所需要的素材需要在任务中挖得，具体获得地点请参见素材列表。素材分为低中高三级，合成时使用的素材越高级得到的成品素质越好，主要表现在所加的攻击力或魔法攻击力上面。每次合成需要使用三个素

材,如果把低级的素材设定为等级1,中级为等级2,高级为等级3,三个素材的等级和就决定了成品所加的攻击上升值,具体对应如下表:

| 素材等级和 | 上升值 |
|---|---|
| 3 | 0 |
| 4 | 3 |
| 5 | 6 |
| 6 | 9 |
| 7 | 12 |
| 8 | 15 |
| 9 | 20 |

在选定合成材料之后,库西还会问你三个问题,根据回答问题的不同,会影响到武器附加的人物能力值。除了回答问题有影响,素材的等级也会有影响。我们要做的就是正确地回答问题,以得到最好的附加人物能力值。

问题是以组的单位随合成书的不同而出现,但是问题类型有限,玩家朋友只要看第一个问题是什么,然后照着下面这个列表回答就可以了。

下表是经过反复测试后得出的结果,我们挑选出了和人物最适合的附加属性,其他不实用的结果就不一一列出了。

**题外话:**

在截稿前夕,一位读者打电话来说照着市面上某本杂志上的合成方法合不出好武器来。经过我们的分析,发现那本杂志上所写的合成方法有误,在素材等级和攻击力上升值的关系上,此杂志所说的"中+中+中 上升6、低+低+高 上升9"这两项是错的,按照正确的计算方法应该为"中+中+中 上升9、低+低+高 上升6"。

另外此杂志所列的回答问题和武器附加能力值的关系表只适合应用在梵(ヴァン)的第二个问题而已,用在其他人或梵的其他问题上则是完全错误的。

## 召唤点数和召唤数量

每个人物也就是队长都有自己的召唤点数,这个点数会随着级别升高而增加。在战场上召唤幻兽需要消耗这个点数,当召唤的点数达到上限后就不能再召唤了。基本上来说强力召唤兽所消耗的点数多,具体可以在召唤兽资料里查看。

| 梵(ヴァン) | 推荐答案 | 最终结果(三个素材都为高级) |
|---|---|---|
| 冒険につきものといえば 何デス? | 1 1 3 | 结果:力+20 魔力+4 活力+0 智力−4 敏捷+0 |
| この剣で誰を守りたいデス? | 1 1 1 | 结果:力+12 魔力+0 活力+8 智力−4 敏捷+4 |
| 幸せって 何だと思うデス? | 1 2 1 | 结果:力+12 魔力+0 活力+8 智力−4 敏捷+4 |
| ちいさいころ イチバンすきだった 乗り物は何デス? | 1 3 1 | 结果:力+12 魔力+0 活力+4 智力+4 敏捷+0 |
| 空賊にイチバン大切なことは 何デス? | 1 3 1 | 结果:力+12 魔力+0 活力+4 智力+4 敏捷+0 |

| 潘蕾萝(パンネロ) | 推荐答案 | 最终结果(三个素材都为高级) |
|---|---|---|
| パンネロさんの踊りは どんなデス? | 2 2 3 | 结果:力+0 魔力+4 活力+0 智力+16 敏捷+0 |

| 凯茨(カイツ) | 推荐答案 | 最终结果(三个素材都为高级) |
|---|---|---|
| どんな 魔法がかっこいいと 思うデス? | 1 2 1 | 结果:力+0 魔力+12 活力+4 智力+4 敏捷+0 |
| 好きな チョコボの色は どれデス? | 3 1 1 | 结果:力+0 魔力+12 活力+0 智力+4 敏捷+4 |
| 人付き合いに 大切なのは 何だと 思うデス? | 1 3 2 | 结果:力+0 魔力+4 活力+0 智力+20 敏捷−4 |
| カイツさんの カバンには何が入ってると 思うデス? | 2 2 2 | 结果:力+0 魔力+20 活力+0 智力+0 敏捷+0 |

| 菲萝(フィロ) | 推荐答案 | 最终结果(三个素材都为高级) |
|---|---|---|
| どんな スカイシ−フがお好みデス? | 1 2 2 | 结果:力+0 魔力+0 活力−4 智力+8 敏捷+16 |
| 10ギルで买える ほしいものは 何デス? | 1 1 3 | 结果:力+4 魔力+0 活力−4 智力+8 敏捷+12 |
| フィロさんは 素敵な耳飾を しているのデス! クーシーも ほしいデス! | 1 1 3 | 结果:力+0 魔力+4 活力−4 智力−4 敏捷+24 |
| バッガモナンさんの服装を どう思うデス? | 1 1 2 | 结果:力+16 魔力+4 活力+0 智力+0 敏捷+0 |
| スカイシ−フは舟に ならないデス? | 1 3 1 | 结果:力+12 魔力+0 活力+4 智力+4 敏捷+0 |

| 琉多(リュド) | 推荐答案 | 最终结果(三个素材都为高级) |
|---|---|---|
| 战士は 何をもつて战士というデス? | 3 3 2 | 结果:力+12 魔力+0 活力+8 智力−4 敏捷+4 |
| 空は どうして青いのデス? | 1 2 1 | 结果:力+12 魔力+4 活力+0 智力+4 敏捷+0 |
| 柄の 長さは どれくらいが いいデス? | 1 2 3 | 结果:力+16 魔力+0 活力+4 智力+0 敏捷+0 |
| エグル族の 方には必ず 翼があるデス? | 1 3 3 | 结果:力+12 魔力+0 活力+0 智力+4 敏捷+4 |

| 巴尔弗利亚(バルフリア) | 推荐答案 | 最终结果(三个素材都为高级) |
|---|---|---|
| この铳に 何をイチバン 求めるデス? | 2 3 2 | 结果:力+20 魔力+0 活力+8 智力+0 敏捷−8 |

| 阿雪(ア−シエ) | 推荐答案 | 最终结果(三个素材都为高级) |
|---|---|---|
| ボムといえば? | 3 3 2 | 结果:力+0 魔力+16 活力+0 智力+4 敏捷+0 |

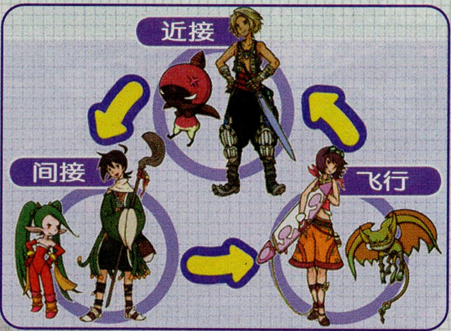
| 巴休(バ−シュ) | 推荐答案 | 最终结果(三个素材都为高级) |
|---|---|---|
| 剣で イチバン大切なのは? | 1 1 2 | 结果:力+32 魔力+0 活力−4 智力−8 敏捷+0 |

(巴休用的大剑所加基础属性为:力+0 魔力+0 活力+5 智力+5 敏捷+0 )

## 三大类型相互克制关系

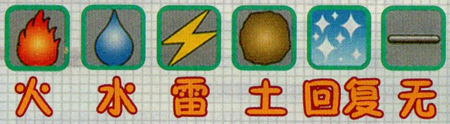
游戏中的所有人物和召唤兽都是有自己所属的类型的,类型分为三种,他们互相克制,关系如下:

近接→间接→飞行→近接




## 属性的相互克制

游戏中共有6种属性,分别是火、水、雷、土、回复、无。除了回复属性和无属性的召唤兽,其他召唤兽都有自己的弱点,可以在资料里的じゃくてん(弱点)一项里查看,选择可以克制对方的属性进攻能取得很大的优势。




## 召唤兽等级计算




召唤兽没有自己的经验值系统,它们的等级是随着所有人物的平均等级而改变的。改变的规则如下:Ⅰ级召唤兽的等级等于队伍的平均等级;Ⅱ级召唤兽的等级等于队伍的平均等级+1;Ⅲ级召唤兽的等级等于队伍的平均等级+2。

比如当队伍的平均等级为60级的时候,Ⅰ级别召唤兽就是60级别,Ⅱ级召唤兽61级别,Ⅲ级召唤兽62级。

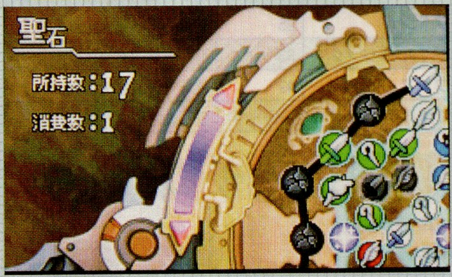
如果有新的人物加入,而他的等级较低拖低了平均等级,那么召唤兽的等级也会跟着下降。

# AP强化召唤兽




虽然召唤兽是无法自己升级的，但是在一场战斗中我们可以用 AP 来给他暂时升级，让它在这场战斗里取得一点优势。点击召唤门选择"强化召唤兽"即可，升级需要消耗 AP，每场战斗可以升级 5 次，每次升级所需的 AP 都会+1。

# License 环和召唤兽契约




在剧情发展到第二章的时候，琉多会交给梵一个 License 环，这个环的作用就是和召唤兽缔结契约。缔结的时候需要按照一定的路线，缔结了一个之后这个召唤兽相邻的召唤兽就变得可以缔结了。

缔结的时候会消耗一定数量的圣石，这些圣石需要去任务里打。I 级召唤兽缔结契约需要一个圣石，II 级需要两个，III 级需要三个。

有些强力召唤兽不能直接在环上缔结契约，这些召唤兽的位置上会以一个破碎的石头表示，这种召唤兽需要在剧情任务或支线任务里击败它之后才可以缔结契约。

License 环把召唤兽分为四个属性放在环的四个方向，黄色的表示电属性、红色火属性、蓝色水属性、绿色土属性。除了这四大属性之外，还有少数的白色无属性、紫色回复属性。

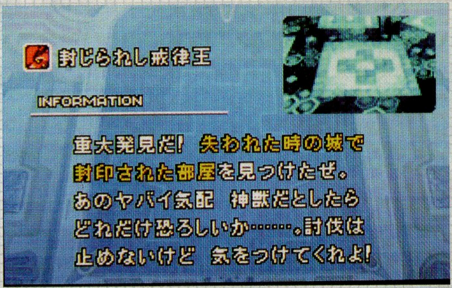
除了属性划分，类型划分将用符号表示。

近接　间接　飞行　回复

# 召唤门

除了初期召唤，地图上的召唤门是主要的召唤方式。如果召唤门是紫色，则需要先派队长去将它变成蓝色才能召唤，派出的队长越多转变得越快。召唤时候先点击召唤门，然后选择"召唤"，然后选择队长，再选择想要召唤的幻兽。召唤幻兽需要消耗召唤点数，点数达到上限就不能再召唤了。

# 支线任务和召唤兽




除了剧情的主线任务外，还有支线任务可以完成，这些任务可以在舰桥上的揭示板上查看，也可以在大地图上直接点右下角的 MISSION 图标查看。

有些强力的召唤兽需要去支线任务里打败它才能缔结契约，一些人物的必杀技也是在支线任务里才能学会的。

# 召唤兽分组方法



在战斗准备画面里，可以设置五种已缔结契约的召唤兽上场：

III 级的最多只能派出 1 个；

II 级的可以派出 2 个，如果不派 III 级的则可以派 3 个；

I 级的可以派出 2 个，如果不派 II 级和 III 级则可以派出 5 个。

这个比例是升级到 20 级左右时候的，在这个级别之前 II 级和 III 级的召唤兽可能无法召唤这么多。

注：III 级召唤兽一场战斗中只能出现一只。

# 初期召唤的规则

战斗开始的时候会自动召唤出一些召唤兽，这个召唤也是有规律可循的。

首先 III 级召唤兽不能被初期召唤，必须要从召唤门里召唤。

II 级和 I 级召唤兽则和自己的类型和队长的类型有关，优先级高的召唤兽优先被召出，如果没有此类型的再依次向后推延。

| 队长类型 | 优先级高 | 优先级中 | 优先级低 | 优先级最低 |
|---|---|---|---|---|
| 近接型队长 | 近接 | 飞行 | 间接 | 回复 |
| 间接型队长 | 间接 | 近接 | 飞行 | 回复 |
| 飞行型队长 | 飞行 | 间接 | 近接 | 回复 |
| 回复型队长 | 回复 | 间接 | 近接 | 飞行 |

# 特殊状态

游戏中的状态变化会在人物头上以一个图标表示出来，除了战斗不能，其他状态经过一定时间后会自动解除，也可以用魔法来解除。

| 图标 | 名称 | 效果 |
|---|---|---|
| | 能力上升 | 能力上升 |
| | 能力下降 | 能力下降 |
| | 睡眠 | 不能行动 |
| | 猛毒 | HP 徐徐减少 |
| | 黑暗 | 视线变窄 |
| | 混乱 | 攻击我方或自己 |
| | 止步 | 不能移动 |
| | 停止 | 不能进行任何行动 |
| | 沉默 | 不能使用技能魔法 |

# 必杀技



必杀技是要到剧情发展到一定阶段之后才能使用的强力技。必杀技需要蓄集 mist，在战斗中选定一个人物，菜单里的第三项就可以查看。mist 槽满了之后就可以发动必杀技了。必杀技能的习得方法和效果可以在攻略中的人物介绍里查看。




# 隐藏结局

当你的任务完成率、召唤兽契约、合成的完成率这三项都已经达到 100%后再去挑战最终 BOSS，你会发现所有的杂兵都变成了 99 级，战斗变得困难很多，不过既然能达成三项 100%，想必现在玩家的等级也不低了，按照正常的打法还是没有多大问题。这样通关之后在会在结局的最后多出一段梵和潘蕾萝的小剧情。

# 人物介绍

FINAL FANTASY.XII

## 梵(ヴァン)



种族:希姆族(ヒュム)

年龄:18岁

战斗类型:近接

取得飞空艇的梵和巴尔弗利亚(バルフリア)一起开始新的冒险,在第一次行动格尔多巴遗迹(グレバドス)中飞空艇意外坠落,失去飞空艇的梵回到拉巴纳斯塔等待新的机会,就在这时天空中出现了一艘迷之古代飞空艇……

| 技能名称 | 习得等级 | 说明 |
|---|---|---|
| たたかう | — | 片手剑攻击。 |
| デュアルアタック | 3 | 敌单体两次连续攻击。 |
| スプリント | 7 | 移动速度上升。 |
| スティールスピード | 12 | 降低敌单体的敏捷。 |
| スティールタフネス | 18 | 降低敌单体的防御力。 |
| スティールパワー | 25 | 降低敌单体的攻击力。 |
| タイムキラー | 33 | 时间暂时停止。 |
| スピードスター | 42 | 攻击速度增加。 |
| 必杀技:メルトクリムゾン | 任务4-5 | 给予范围内的敌人大伤害。 |

## 巴尔弗利亚(バルフレア)



种族:希姆族

年龄:23岁

战斗类型:间接

有着"最速之空贼"之称,驾驶着飞空艇休特拉尔号(シュトラール)。在震撼整个依瓦利斯大陆的大战之后,一段时间消失了踪影。之后突然出现在梵的面前,邀请他一起前往格尔巴多斯遗迹冒险。并给予了梵开始新冒险的契机——格尔巴多斯的秘宝。

| 技能名称 | 习得等级 | 说明 |
|---|---|---|
| 射击 | — | 用铳远距离攻击。 |
| トライショット | — | 敌单体三连击。 |
| ブラストショット | — | 敌单体吹飞的散弹攻击。 |
| スナイパーアイ | 36 | 射击距离增加。 |
| クイックシルバー | 38 | 攻击力上升。 |
| 足を狙う | 41 | 使敌单体不能行动。 |
| 腕を狙う | 45 | 使敌单体不能攻击。 |
| 必杀技:谋逆のアスペクト | 打倒シュミハザ(雷电の密告者) | 敌单体流星冲击大伤害。 |

## 凯茨(カイツ)



种族:希姆族

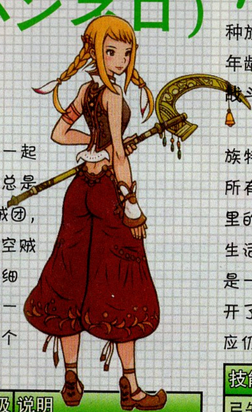
年龄:10岁

战斗类型:间接

在拉巴纳斯塔居住的孤儿少年,对梵像哥哥一样仰慕着,一直追在他的后面,憧憬着像他一样去冒险。之后认真学习魔法,参加了梵组建的贝鲁休空贼团(ベイル-ジュ)。好奇心旺盛但是非常慎重,经常被菲萝说成胆小鬼。

| 技能名称 | 习得等级 | 说明 |
|---|---|---|
| サンダー | — | 雷属性魔法攻击。 |
| ファイガ | 2 | 给予范围内敌人炎属性攻击。 |
| ブリザガ | 7 | 给予范围内敌人水属性攻击。 |
| バイオ | 12 | 范围内敌人中毒。 |
| サンダガ | 18 | 给予范围内敌人雷属性攻击。 |
| ストンガ | 25 | 给予范围内敌人土属性攻击。 |
| チャージマジック | 33 | 下一次魔法威力上升。 |
| フレア | 42 | 敌单体火属性大伤害。 |
| 必杀技:テトラディザスター | 任务8-4 | 范围内的敌人魔法大伤害 |

## 潘蕾萝(パンネロ)



种族:希姆族

年龄:17岁

战斗类型:回复

梵的青梅竹马,从小和梵一起长大,不管是什么危险的事都总是和梵在一起。和梵一起组建空贼团,乘着秘之飞空艇开始旅行,在空贼团中担任着重要的角色。心思细腻的她总是能给莽撞的梵提出一些宝贵的意见,凯茨和菲萝两个小家伙也是她在照顾。

| 技能名称 | 习得等级 | 说明 |
|---|---|---|
| ケアル | — | 我方单体HP小回复。 |
| ケアルガ | — | 范围内我方HP回复。 |
| フェイスダンス | 7 | 范围内提升我方魔法力。 |
| エスナガ | 12 | 回复范围内我方异常状态。 |
| ブレイブダンス | 18 | 范围内提升我方攻击力。 |
| レイズ | 25 | 我方单体复活。 |
| ドンアクダンス | 33 | 阻止敌人的行动。 |
| ホーリー | 42 | 敌单体圣光攻击。 |
| 必杀技:ファイナルダンス | 打倒アルテマ(うるわしの圣天使) | 全员HP和异常状态全回复。 |

## 弗兰(フラン)



种族:维拉族(ヴィエラ)

年龄:不明

战斗类型:间接

最速之空贼的搭档,拥有维拉族特有的冷静沉着,似乎能够洞察所有的一切事物。她和居住在森林里的族人决裂后,一直过着冒险的生活,在巴尔弗利亚身旁守护着他,是一个值得信赖的好伙伴。虽然离开了族人的森林,她对MIST的感应仍然非常敏锐。

| 技能名称 | 习得等级 | 说明 |
|---|---|---|
| 弓矢 | — | 用弓箭远距离攻击。 |
| ブラインアロー | — | 给弓矢增加暗黑属性。 |
| スリプルアロー | — | 给弓矢增加睡眠属性。 |
| サイレスアロー | 35 | 给弓矢增加沉默属性。 |
| コンフュアロー | 37 | 给弓矢增加混乱属性。 |
| デスペガ | 41 | 消除敌人的特殊效果。 |
| みだれうち | 44 | 敌单体箭雨连续攻击。 |
| 森の恵み | 50 | 回复我方HP和异常状态。 |
| 必杀技:不动无明镜弦 | 打倒エクスデス(星降る岛の审判) | 敌全体特殊状态解除。 |

## 菲萝(フィロ)



种族:希姆族

年龄:11岁

战斗类型:飞行

可以熟练操作飞行滑板的少女,和凯茨一样是住在拉巴纳斯塔地下的孤儿。在秘之飞空艇来到后,和憧憬的梵哥一起组建了贝鲁休空贼团。性格开朗的她一直是空贼团里的气氛制造者。

| 技能名称 | 习得等级 | 说明 |
|---|---|---|
| たたかう | — | 用滑板的普通攻击。 |
| ソニックウェーブ | 2 | 攻击前方范围内的敌人。 |
| ガードトラップ | 7 | 设置减少敌防御力的陷阱。 |
| ドリフト | 12 | 本队移动速度上升。 |
| スピードトラップ | 18 | 设置减少敌速度的陷阱。 |
| デコイビット | 25 | 全队召唤出小球环绕并在一定时间内吸收伤害。 |
| アタックトラップ | 33 | 设置减少敌攻击力的陷阱。 |
| オーバードライブ | 42 | 全能力大幅度上升。 |
| 必杀技:エアリアルドライブ | 任务6-4 | 全员高速即时行动。 |

## 巴卡莫兰(バッガモナン)

种族:邦伽族(バンガ)
年龄:不明
战斗类型:近接



固执地一直追着巴尔弗利亚,召集了三个同族的手下,一起潜入迷之飞空艇贝鲁休号。被带有召唤兽的梵他们打败后,手下也散了,自己被托马西用鼻环制住,不得以加入了梵的队伍。但这家伙时刻都想着叛变,对梵一直抱有很强的敌意。

| 技能名称 | 习得等级 | 说明 |
|---|---|---|
| たたかう | — | 回转攻击。 |
| ワイルドダンス | 3 | 向四周的敌人乱击。 |
| ドレイン | 7 | 吸收敌单体 HP。 |
| バ–サク | 12 | 我方一人进入狂战士状态。 |
| くさい息 | 18 | 给予前方的敌人异常状态。 |
| 暗黑 | 24 | 消费 HP 以暗之力攻击敌单体。 |
| バッガドレイン | 30 | 敌单体魔法力吸收。 |
| 暗阎の波动 | 36 | 范围内敌人暗之力攻击。 |

## 阿雪(ア–シェ)

种族:希姆族
年龄:20 岁
战斗类型:间接

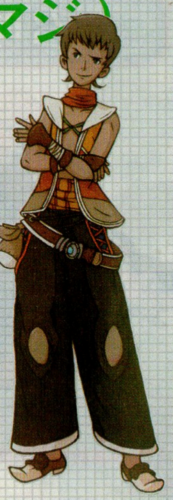


拥有坚强意志的女性,在梵等人的帮助下努力复兴了祖国塔尔马斯卡(ダルマスカ),并成为王国的女王。在浮游大陆发生变故的时候毅然站出来帮助梵,再次一起并肩战斗。

| 技能名称 | 习得等级 | 说明 |
|---|---|---|
| 爆弾投げ | — | 投掷炸弹远距离攻击。 |
| スロウガ | — | 范围内敌人减速。 |
| チャ–ジボム | — | 攻击范围扩大。 |
| ヘイスガ | 36 | 范围内我方敏捷上升。 |
| リジェネガ | 38 | 范围内我方 HP 自动回复。 |
| スプレッドボム | 41 | 前方散发炸弹攻击。 |
| テレポ | 45 | 将本队召唤兽移到自己身边。 |
| コメット | 51 | 范围内敌人陨石攻击。 |
| 必杀技:天魔鬼神の灵符 | 打倒ファフリ–ト(空をおおう暗黑の云) | 敌方无法召唤 |

## 托马西(トマジ)

种族:希姆族
年龄:19 岁



在酒吧中物色冒险者的他选中了梵,于是一起加入了他们的冒险行列,擅长收集情报的他在贝鲁休空贼团中担任着间谍的任务,并且他对机械也比较精通,贝鲁休号的机械师也是他。经常自信满满的他经常给自己加各种称号,但实际上没有任何战斗能力。

## 拉萨(ラ–サ–)

种族:希姆族
年龄:13 岁



年轻的阿尔凯迪亚帝国(アルケイディア)皇帝继位者,经过之前的战争后努力寻求和塔尔马斯卡的和平路线,和周边国家的关系也日趋友好。他天性温和善良,但是对庶民出身的梵来说还是有些有钱小孩的感觉。

## 琉多(リュド)

种族:艾格尔族(エグル)
年龄:20 岁
战斗类型:飞行



梵到达雷姆雷斯大陆(レムレ–ス)后最先遇到的艾格尔族战士,和其他艾格尔族不同的是他拥有很强的好奇心,教梵用圣石召唤幻兽,并和梵他们一起战斗。在和贝鲁休空贼团的同伴交流中,他渐渐想要取回艾格尔族所欠缺的"心"。

| 技能名称 | 习得等级 | 说明 |
|---|---|---|
| たたかう | — | 同枪突击攻击。 |
| ジャンプ | — | 从天空落下攻击范围内的敌人。 |
| 苏生 | 7 | 消费 HP 复活我方单体一人。 |
| 龙剑 | 12 | 攻击敌并吸收 HP。 |
| 气功 | 18 | 消費 HP 回复我方 HP。 |
| バニシガ | 25 | 范围内我方隐身。 |
| 红の翼 | 33 | 用翅膀攻击前方范围内敌人。 |
| 精气 | 42 | 消费 HP 使队伍全能力上升。 |
| 必杀技:ファンファ–レ | 打倒ハシュマリム(地鸣りの统制者) | 我方全召唤兽强化。 |

## 巴休(バッシュ)

种族:希姆族
年龄:37 岁
战斗类型:近接



之前是阿雪手下的一名将军,在和帝国的战斗结束后,继承弟弟的遗志继续辅佐年轻的帝国皇帝拉萨,成为了帝国的裁判长老。在浮游大陆危机发生之后给了梵巨大的帮助。

| 技能名称 | 习得等级 | 说明 |
|---|---|---|
| たたかう | — | 两手剑攻击。 |
| プロテガ | — | 范围内我方防御力上升。 |
| シェルガ | — | 范围内我方魔法防御力上升。 |
| 一闪 | 35 | 前方敌人贯通攻击。 |
| 心头灭却 | 39 | 回复异常状态,HP 徐徐回复。 |
| 沈着の坚守 | 43 | 防御力上升,攻击力下降。 |
| かばう | 46 | 本队伤害减轻。 |
| シャイニングレイ | 51 | 范围内敌人圣光攻击。 |
| 不屈なる修罗の盾 | 打倒ザルエラ(舞い降りた死の天使) | 本队进入绝对防御状态。 |

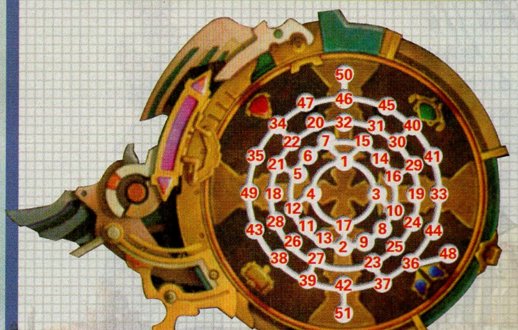
## 翼之裁判
## (翼のジャッジ)

种族:不明
年龄:不明



寻找圣石和圣晶石的神秘人物,身穿着带翅膀的盔甲,和帝国的裁判装束相似,所以被空贼们称为翼之裁判。他给予地上前来的空贼们圣石,并让他们在浮游大陆上胡作非为。他的真正身份和目的都围绕着重重迷团。

# 召唤兽一览



注:召唤兽的编号是攻略中为方便对应所加,游戏中并无编号。

FINAL FANTASY.XII

## No.1 アルラウネ




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 2 |
| 力 | 2 |
| 魔力 | 2 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 2 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 3 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 10 |
| 类型 | 近接 |
| 攻击 | 无属性 |
| 弱点 | 无 |
| 耐性 | 无 |

**能力**

◆头突き

用头给予敌单体无属性攻击。

## No.2 チョコボ




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 2 |
| 力 | 2 |
| 魔力 | 2 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 2 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 3 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 10 |
| 类型 | 近接 |
| 攻击 | 无属性 |
| 弱点 | 无 |
| 耐性 | 无 |

**能力**

◆クチバシ

用嘴给予敌单体无属性攻击。

## No.3 シルフ




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 2 |
| 力 | 2 |
| 魔力 | 2 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 2 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 3 |

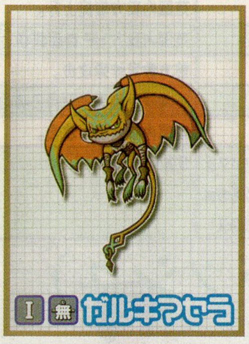
| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 11 |
| 类型 | 间接 |
| 攻击 | 无属性 |
| 弱点 | 无 |
| 耐性 | 无 |

**能力**

◆エアロ

将风化成刃从远距离攻击敌人,无属性魔法。

## No.4 ガルキアセラ




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 1 |
| 力 | 2 |
| 魔力 | 2 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 2 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 2 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 10 |
| 类型 | 飞行 |
| 攻击 | 无属性 |
| 弱点 | 无 |
| 耐性 | 无 |

**能力**

◆かみつき

用牙攻击敌人,无属性伤害。

## No.5 ジン




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 2 |
| 力 | 3 |
| 魔力 | 1 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 3 |

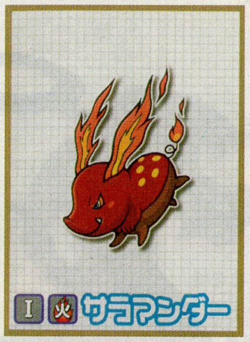
| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 10 |
| 类型 | 近接 |
| 攻击 | 火属性 |
| 弱点 | 水 |
| 耐性 | 火 |

**能力**

◆フレイムブレチュ

从口中突出火攻击,火属性的物理攻击。

## No.6 サラマンダー




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 1 |
| 力 | 3 |
| 魔力 | 1 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 3 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 3 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 11 |
| 类型 | 间接 |
| 攻击 | 火属性 |
| 弱点 | 水 |
| 耐性 | 火 |

**能力**

◆ファイアボール

吐出火球远距离给敌人造成火属性伤害。

## No.7 ボム




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 2 |
| 力 | 3 |
| 魔力 | 1 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 3 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 10 |
| 类型 | 飞行 |
| 攻击 | 火属性 |
| 弱点 | 水 |
| 耐性 | 火 |

**能力**

◆ボムバー

用身体去撞敌人的基本攻击。

◆自爆

给予周围一圈敌人绝大的火属性伤害,自爆后本身也会消亡。

## No.8 サハギン




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 2 |
| 力 | 2 |
| 魔力 | 1 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 3 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 2 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 3 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 10 |
| 类型 | 近接 |
| 攻击 | 水属性 |
| 弱点 | 雷 |
| 耐性 | 水 |

**能力**

◆ひっぱたき

给予敌单体水属性攻击。

## No.9 ベイビーシヴァ




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 1 |
| 力 | 1 |
| 魔力 | 2 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 3 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 2 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 2 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 11 |
| 类型 | 间接 |
| 攻击 | 水属性 |
| 弱点 | 火 |
| 耐性 | 水 |

**能力**

◆ブリザド

使用冰球远距离攻击敌人的水属性魔法。

## No.12 ケッツクアトル




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 1 |
| 力 | 2 |
| 魔力 | 1 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 3 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 2 |

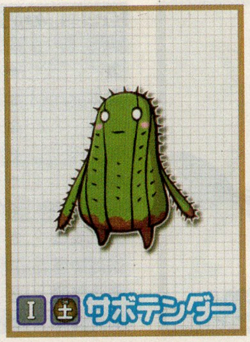
| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 11 |
| 类型 | 间接 |
| 攻击 | 雷属性 |
| 弱点 | 土 |
| 耐性 | 雷 |

**能力**

◆サンダー

召唤落雷攻击远距离敌人。

## No.15 サボテンダー




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 1 |
| 力 | 2 |
| 魔力 | 1 |
| 活力 | 3 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 2 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 3 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 11 |
| 类型 | 间接 |
| 攻击 | 土属性 |
| 弱点 | 火 |
| 耐性 | 土 |

**能力**

◆はりせんぼん

有名的针千本攻击，土属性的远距离攻击，对飞行类敌人有奇效。

## No.10 アクエリアス




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 2 |
| 力 | 2 |
| 魔力 | 1 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 3 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 2 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 3 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 10 |
| 类型 | 飞行 |
| 攻击 | 水属性 |
| 弱点 | 雷 |
| 耐性 | 水 |

**能力**

◆バブルシャワー

用水泡攻击敌人的物理攻击。

## No.13 ラミイ




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 2 |
| 力 | 2 |
| 魔力 | 2 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 1 |
| 敏捷 | 3 |
| 物理攻击 | 2 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 1 |
| 攻击速度 | 4 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 10 |
| 类型 | 飞行 |
| 攻击 | 雷属性 |
| 弱点 | 水 |
| 耐性 | 雷 |

**能力**

◆スパーク

给予敌单体电击攻击，射程短但是威力大。

## No.16 ノーム




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 2 |
| 力 | 1 |
| 魔力 | 1 |
| 活力 | 3 |
| 智力 | 3 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 2 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 3 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 10 |
| 类型 | 飞行 |
| 攻击 | 土属性 |
| 弱点 | 火 |
| 耐性 | 土 |

**能力**

◆ふわふわキック

从空中踢敌人，威力小。

## No.11 レモラ




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 2 |
| 力 | 2 |
| 魔力 | 1 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 2 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 3 |

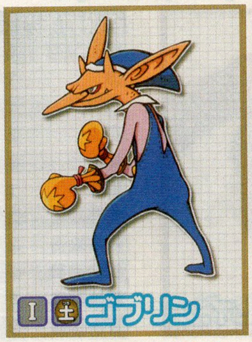
| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 10 |
| 类型 | 近接 |
| 攻击 | 雷属性 |
| 弱点 | 水 |
| 耐性 | 雷 |

**能力**

◆雷のチョップ

给予接近的敌人落雷攻击。

## No.14 ゴブリン




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 2 |
| 力 | 2 |
| 魔力 | 1 |
| 活力 | 3 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 2 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 3 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 10 |
| 类型 | 近接 |
| 攻击 | 土属性 |
| 弱点 | 火 |
| 耐性 | 土 |

**能力**

◆Gパンチ

冲到敌人面前一阵乱拳攻击。

## No.17 しろとさぎ




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 1 |
| 力 | 1 |
| 魔力 | 2 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 3 |
| 物理攻击 | 2 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 12 |
| 类型 | 间接 |
| 攻击 | 回复 |
| 弱点 | 无 |
| 耐性 | 无 |

**能力**

◆ケアル

使用最低级的回复魔法，给我方单体小回复。

## No.18 トンベリ




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 3 |
| 力 | 4 |
| 魔力 | 3 |
| 活力 | 3 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 1 |
| 物理攻击 | 4 |
| 魔法攻击 | 3 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 2 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 14 |
| 类型 | 近接 |
| 攻击 | 无属性 |
| 弱点 | 无 |
| 耐性 | 无 |

**能力**

◆ほうちょう

对敌单体使用菜刀攻击，降低其防御力。

◆みんなのうらみ

聚集现在已经倒下的同伴的怨念的一击，攻击力非常高。

## No.19 ディアボロス




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 3 |
| 力 | 2 |
| 魔力 | 3 |
| 活力 | 3 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 3 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 3 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 18 |
| 类型 | 飞行 |
| 攻击 | 无属性 |
| 弱点 | 无 |
| 耐性 | 无 |

**能力**

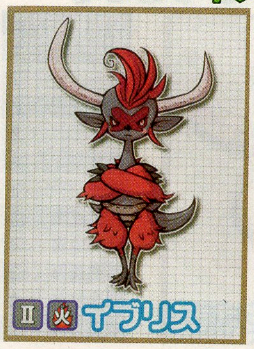
◆ナイトメア

带睡眠效果的攻击，虽然时间短但非常有效。

◆グラビデ

将敌人现有的 HP 减为 3/4，敌人 HP 越高给予伤害越大。

## No.20 イブリス




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 3 |
| 力 | 4 |
| 魔力 | 1 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 4 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 14 |
| 类型 | 近接 |
| 攻击 | 火属性 |
| 弱点 | 水 |
| 耐性 | 火 |

**能力**

◆ファイアパンチ

炎属性攻击附带减速效果。

## No.21 ラミア




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 3 |
| 力 | 1 |
| 魔力 | 4 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 3 |
| 敏捷 | 3 |
| 物理攻击 | 2 |
| 魔法攻击 | 4 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 2 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 15 |
| 类型 | 间接 |
| 攻击 | 火属性 |
| 弱点 | 水 |
| 耐性 | 火 |

**能力**

◆ファイア

火属性飞行魔法。

◆诱惑

诱惑敌人使其混乱。

## No.22 ワイバーン




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 3 |
| 力 | 3 |
| 魔力 | 1 |
| 活力 | 3 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 4 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 4 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 14 |
| 类型 | 飞行 |
| 攻击 | 火属性 |
| 弱点 | 水 |
| 耐性 | 火 |

**能力**

◆かみつき

从空中咬敌人的攻击。

◆フレイムブレス

向前方吐出龙焰，可以攻击一片敌人。

## No.23 キュクレイン




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 4 |
| 力 | 1 |
| 魔力 | 1 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 5 |
| 敏捷 | 1 |
| 物理攻击 | 2 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 5 |
| 攻击速度 | 3 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 14 |
| 类型 | 近接 |
| 攻击 | 水属性 |
| 弱点 | 雷 |
| 耐性 | 水 |

**能力**

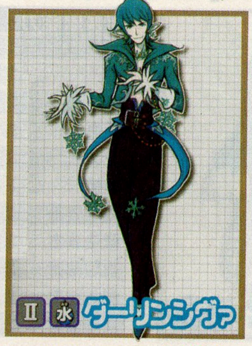
◆蛊毒瘴

敌单体攻击。

◆ベノムバイト

对敌单体使用毒液攻击，使其中毒。

## No.24 ダーリンシヴァ




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 3 |
| 力 | 1 |
| 魔力 | 3 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 4 |
| 敏捷 | 3 |
| 物理攻击 | 2 |
| 魔法攻击 | 3 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 3 |
| 攻击速度 | 2 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 18 |
| 类型 | 间接 |
| 攻击 | 水属性 |
| 弱点 | 火 |
| 耐性 | 水 |

**能力**

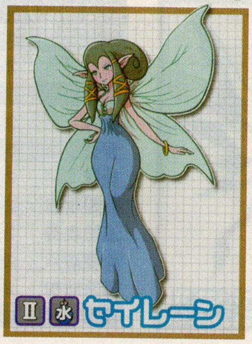
◆ブリザド

用冰魔法给予敌单体水属性攻击。

◆绝对零度

使用冰魔法将敌人动住，使其一定时间内不能行动。

## No.25 セイレーン




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 3 |
| 力 | 2 |
| 魔力 | 3 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 3 |
| 敏捷 | 3 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 3 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 15 |
| 类型 | 飞行 |
| 攻击 | 水属性 |
| 弱点 | 雷 |
| 耐性 | 水 |

**能力**

◆ダンシングキック

给予敌单体带停止效果的攻击。

## No.26 イクシオン




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 3 |
| 力 | 3 |
| 魔力 | 1 |
| 活力 | 3 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 4 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 4 |

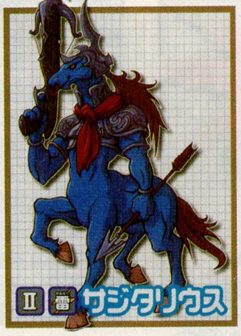
| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 14 |
| 类型 | 近接 |
| 攻击 | 雷属性 |
| 弱点 | 土 |
| 耐性 | 雷 |

**能力**

◆ひづめ蹴り

给予敌单体附带雷属性的攻击。

## No.27 サジタリウス




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 2 |
| 力 | 3 |
| 魔力 | 2 |
| 活力 | 2 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 4 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 15 |
| 类型 | 间接 |
| 攻击 | 雷属性 |
| 弱点 | 土 |
| 耐性 | 雷 |

**能力**

◆プラズマアロー
放出雷属性的弓箭远距离攻击敌人。

◆トリプルショット
一次发出三支箭攻击前方范围内的敌人。

## No.30 クーシー




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 3 |
| 力 | 2 |
| 魔力 | 3 |
| 活力 | 3 |
| 智力 | 3 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 3 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 2 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 15 |
| 类型 | 间接 |
| 攻击 | 土属性 |
| 弱点 | 火 |
| 耐性 | 土 |

**能力**

◆ストーン
最基本的土属性魔法攻击。

◆あまえる
使敌人进入黑暗状态。

## No.33 オーディン




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 5 |
| 力 | 5 |
| 魔力 | 4 |
| 活力 | 4 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 4 |
| 物理攻击 | 5 |
| 魔法攻击 | 4 |
| 物理防御 | 3 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 20 |
| 类型 | 近接 |
| 攻击 | 无属性 |
| 弱点 | 无 |
| 耐性 | 无 |

**能力**

◆斩铁剑
攻击前方范围内敌人，附带击退效果，一人对多人都没有问题。

解除封印：任务 7-3 心の眠り场所

## No.28 ライデン



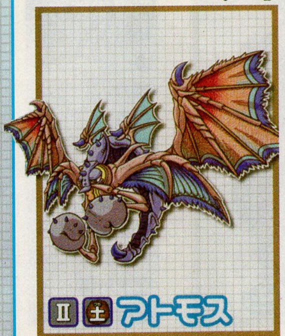

| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 3 |
| 力 | 2 |
| 魔力 | 3 |
| 活力 | 1 |
| 智力 | 3 |
| 敏捷 | 4 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 3 |
| 物理防御 | 1 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 3 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 14 |
| 类型 | 飞行 |
| 攻击 | 雷属性 |
| 弱点 | 土 |
| 耐性 | 雷 |

**能力**

◆静肃の雷杖
给予敌单体雷属性附带沉默效果的攻击。

## No.31 アトモス




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 3 |
| 力 | 3 |
| 魔力 | 2 |
| 活力 | 3 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 3 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 3 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 4 |

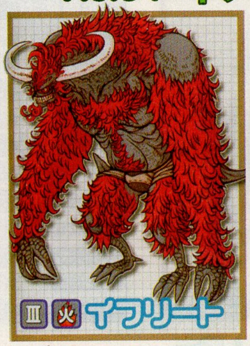
| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 14 |
| 类型 | 飞行 |
| 攻击 | 土属性 |
| 弱点 | 火 |
| 耐性 | 土 |

**能力**

◆アッパーカット
给予敌人土属性攻击。

◆ドレイン
敌单体HP吸收的魔法。

## No.34 イフリート




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 5 |
| 力 | 5 |
| 魔力 | 4 |
| 活力 | 4 |
| 智力 | 3 |
| 敏捷 | 4 |
| 物理攻击 | 5 |
| 魔法攻击 | 4 |
| 物理防御 | 3 |
| 魔法防御 | 3 |
| 攻击速度 | 1 |

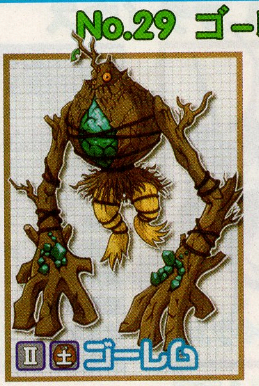
| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 20 |
| 类型 | 近接 |
| 攻击 | 火属性 |
| 弱点 | 水 |
| 耐性 | 火 |

**能力**

◆バーニングストライク
给予敌单体附带火属性的二连击。

◆地狱の火炎
召唤出地狱之火攻击自己周围的敌人，附带减速效果。

## No.29 ゴーレム




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 4 |
| 力 | 1 |
| 魔力 | 1 |
| 活力 | 5 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 1 |
| 物理攻击 | 2 |
| 魔法攻击 | 2 |
| 物理防御 | 5 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 14 |
| 类型 | 近接 |
| 攻击 | 土属性 |
| 弱点 | 火 |
| 耐性 | 土 |

**能力**

◆猪突猛进
附带特殊效果的攻击，可以让敌人一段时间无法移动。

## No.32 カーバンクル




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 3 |
| 力 | 1 |
| 魔力 | 5 |
| 活力 | 1 |
| 智力 | 3 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 2 |
| 魔法攻击 | 5 |
| 物理防御 | 1 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 1 |

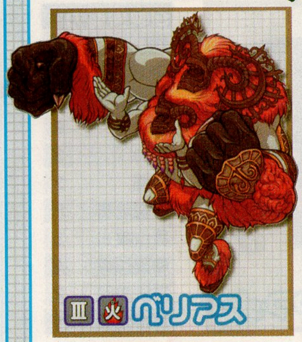
| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 16 |
| 类型 | 间接 |
| 攻击 | 回复 |
| 弱点 | 无 |
| 耐性 | 无 |

**能力**

◆ケアル
我方单体HP回复，虽然回复量少，但可以无限制多次使用。

◆ルビーのいやし
范围内我方人物HP大回复。

## No.35 ベリアス




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 4 |
| 力 | 4 |
| 魔力 | 5 |
| 活力 | 4 |
| 智力 | 2 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 4 |
| 魔法攻击 | 5 |
| 物理防御 | 3 |
| 魔法防御 | 3 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 20 |
| 类型 | 间接 |
| 攻击 | 火属性 |
| 弱点 | 水 |
| 耐性 | 火 |

**能力**

◆ペインフレア
敌单体远距离火球攻击。

◆ファイジャ
范围内敌人火属性大伤害。

解除封印：任务 4-5 绝望の仪式

## No.36 リヴァイアサン




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 5 |
| 力 | 3 |
| 魔力 | 3 |
| 活力 | 5 |
| 智力 | 5 |
| 敏捷 | 3 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 3 |
| 物理防御 | 4 |
| 魔法防御 | 4 |
| 攻击速度 | 1 |

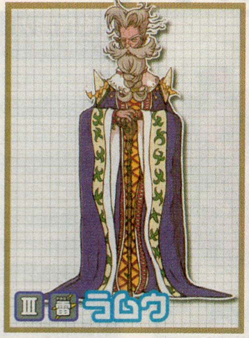
| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 20 |
| 类型 | 近接 |
| 攻击 | 水属性 |
| 弱点 | 雷 |
| 耐性 | 水 |

**能力**

◆バラクーダダイブ
用尾巴攻击周围一圈的敌人。

◆タイダルウェイブ
向前方掀起巨大的波浪，虽然是近接型，也能攻击到远处的敌人。

## No.39 ラムウ




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 5 |
| 力 | 3 |
| 魔力 | 4 |
| 活力 | 4 |
| 智力 | 4 |
| 敏捷 | 5 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 4 |
| 物理防御 | 3 |
| 魔法防御 | 3 |
| 攻击速度 | 4 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 20 |
| 类型 | 飞行 |
| 攻击 | 雷属性 |
| 弱点 | 土 |
| 耐性 | 雷 |

**能力**

◆裁きの雷杖
雷属性单体攻击，威力巨大但是攻击距离短。

◆裁きの雷
召唤落雷攻击前方范围内的敌人，附带沉默效果。

## No.42 アルテマ




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 4 |
| 力 | 3 |
| 魔力 | 4 |
| 活力 | 4 |
| 智力 | 5 |
| 敏捷 | 4 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 4 |
| 物理防御 | 3 |
| 魔法防御 | 4 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 20 |
| 类型 | 间接 |
| 攻击 | 回复 |
| 弱点 | 无 |
| 耐性 | 无 |

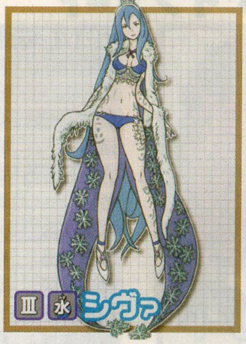
**能力**

◆リザレクション
我方一人的HP和状态变化回复。

◆完全アルテマ
放出激光攻击正前方直线上的所有敌人。

解除封印：任务 No.57 うるわしの圣天使

## No.37 シヴァ




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 4 |
| 力 | 2 |
| 魔力 | 5 |
| 活力 | 4 |
| 智力 | 4 |
| 敏捷 | 4 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 5 |
| 物理防御 | 3 |
| 魔法防御 | 3 |
| 攻击速度 | 1 |

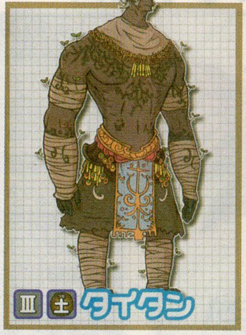
| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 20 |
| 类型 | 间接 |
| 攻击 | 水属性 |
| 弱点 | 火 |
| 耐性 | 水 |

**能力**

◆トリプルスラップ
水属性单体远距离三连击。

◆ダイヤモンドダスト
范围内的强力飞雪攻击，还附带停止效果。

## No.40 タイタン




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 5 |
| 力 | 4 |
| 魔力 | 3 |
| 活力 | 5 |
| 智力 | 5 |
| 敏捷 | 2 |
| 物理攻击 | 4 |
| 魔法攻击 | 3 |
| 物理防御 | 4 |
| 魔法防御 | 4 |
| 攻击速度 | 2 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 20 |
| 类型 | 近接 |
| 攻击 | 土属性 |
| 弱点 | 火 |
| 耐性 | 土 |

**能力**

◆マウンテンクラッシュ
雷属性攻击，范围较小，敌人密集的时候可以攻击到多人。

◆大地の怒り
发起地震攻击自己周围的敌人，并使敌人不能移动。

## No.43 シュミハザ




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 5 |
| 力 | 3 |
| 魔力 | 3 |
| 活力 | 4 |
| 智力 | 4 |
| 敏捷 | 5 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 3 |
| 物理防御 | 3 |
| 魔法防御 | 3 |
| 攻击速度 | 2 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 20 |
| 类型 | 近接 |
| 攻击 | 雷属性 |
| 弱点 | 土 |
| 耐性 | 雷 |

**能力**

◆ソウルエミット
给予支线上的敌人雷属性攻击。

◆サンダジャ
召唤超级大闪电。

解除封印：任务 No.67 雷电の密告者

## No.38 テイアマット




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 4 |
| 力 | 5 |
| 魔力 | 3 |
| 活力 | 5 |
| 智力 | 3 |
| 敏捷 | 3 |
| 物理攻击 | 5 |
| 魔法攻击 | 3 |
| 物理防御 | 4 |
| 魔法防御 | 2 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 20 |
| 类型 | 间接 |
| 攻击 | 雷属性 |
| 弱点 | 土 |
| 耐性 | 雷 |

**能力**

◆プラズマストーム
雷属性的气焰攻击前方范围内敌人，攻击速度快。

◆マイティガード
范围内我方防御力和魔法防御暂时上升。

## No.41 ハシュマリム




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 4 |
| 力 | 5 |
| 魔力 | 3 |
| 活力 | 5 |
| 智力 | 4 |
| 敏捷 | 3 |
| 物理攻击 | 5 |
| 魔法攻击 | 3 |
| 物理防御 | 4 |
| 魔法防御 | 3 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 20 |
| 类型 | 近接 |
| 攻击 | 土属性 |
| 弱点 | 火 |
| 耐性 | 土 |

**能力**

◆ロックユー
投出巨大的岩石攻击范围内的敌人，攻击速度和射程都不错。

◆ストンジャ
大地隆起的范围攻击，范围非常大。

解除封印：任务 No.62 地鸣の统制者

## No.44 マテイウス




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 5 |
| 力 | 4 |
| 魔力 | 4 |
| 活力 | 3 |
| 智力 | 5 |
| 敏捷 | 4 |
| 物理攻击 | 4 |
| 魔法攻击 | 4 |
| 物理防御 | 2 |
| 魔法防御 | 5 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 20 |
| 类型 | 飞行 |
| 攻击 | 水属性 |
| 弱点 | 雷 |
| 耐性 | 水 |

**能力**

◆冻天击
放出冰枪攻击直线上的敌人。

◆ブリザジャ
召唤冰柱的大魔法。

解除封印：任务 6-4 圣晶石の前で待つ者

## No.45 エクスデス




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 5 |
| 力 | 3 |
| 魔力 | 4 |
| 活力 | 5 |
| 智力 | 5 |
| 敏捷 | 4 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 4 |
| 物理防御 | 5 |
| 魔法防御 | 5 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 20 |
| 类型 | 飞行 |
| 攻击 | 土属性 |
| 弱点 | 火 |
| 耐性 | 土 |

**能力**

◆ジャッジメント
以灵树的根攻击周围的敌人。

◆メテオ
以陨石攻击范围内的敌人。

解除封印：任务 No.68 星降る岛の审判

## No.48 ファムフリート




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 5 |
| 力 | 4 |
| 魔力 | 5 |
| 活力 | 5 |
| 智力 | 4 |
| 敏捷 | 3 |
| 物理攻击 | 4 |
| 魔法攻击 | 5 |
| 物理防御 | 4 |
| 魔法防御 | 3 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 22 |
| 类型 | 间接 |
| 攻击 | 水属性 |
| 弱点 | 雷 |
| 耐性 | 水 |

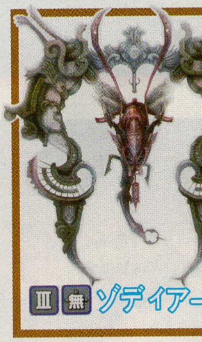
**能力**

◆苍の炮击
向敌单体发射冰弹的水属性攻击。

◆大海啸
给予直线上敌人以高速海浪攻击。

解除封印：任务 No.77 空をおおう暗黑の云

## No.50 ゾディアーク




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 5 |
| 力 | 5 |
| 魔力 | 5 |
| 活力 | 5 |
| 智力 | 5 |
| 敏捷 | 4 |
| 物理攻击 | 5 |
| 魔法攻击 | 5 |
| 物理防御 | 4 |
| 魔法防御 | 4 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 30 |
| 类型 | 间接 |
| 攻击 | 无属性 |
| 弱点 | 无 |
| 耐性 | 无 |

**能力**

◆グラビガ
根据敌人的剩余 HP 给予相应伤害的重力场攻击。

◆ラストエクリプス
向范围内的敌人射出终结之光。

解除封印：任务 No.80 封じられし戒律王

## No.46 ザルエラ




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 4 |
| 力 | 3 |
| 魔力 | 5 |
| 活力 | 4 |
| 智力 | 5 |
| 敏捷 | 4 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 5 |
| 物理防御 | 3 |
| 魔法防御 | 4 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 25 |
| 类型 | 间接 |
| 攻击 | 回复属性 |
| 弱点 | 无 |
| 耐性 | 无 |

**能力**

◆ホーリー
召唤圣光净化敌单体。

◆ホーリジャ
召唤圣光将大范围内的敌人净化。

解除封印：任务 No.74 舞い降りた死の天使

## No.49 バハムート




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 5 |
| 力 | 5 |
| 魔力 | 5 |
| 活力 | 4 |
| 智力 | 4 |
| 敏捷 | 3 |
| 物理攻击 | 5 |
| 魔法攻击 | 5 |
| 物理防御 | 4 |
| 魔法防御 | 4 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 25 |
| 类型 | 飞行 |
| 攻击 | 无属性 |
| 弱点 | 无 |
| 耐性 | 无 |

**能力**

◆バハムートクロー
以锐利的爪撕裂范围内的敌人。

◆メガフレア
用龙息淹没范围内的敌人。

解除封印：任务 No.79 目覚めし夜暗の翼の龙

## No.51 ギルガメッシュ




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 5 |
| 力 | 4 |
| 魔力 | 4 |
| 活力 | 5 |
| 智力 | 4 |
| 敏捷 | 4 |
| 物理攻击 | 4 |
| 魔法攻击 | 4 |
| 物理防御 | 4 |
| 魔法防御 | 3 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 22 |
| 类型 | 近接 |
| 攻击 | 无属性 |
| 弱点 | 无 |
| 耐性 | 无 |

**能力**

◆三段斩り
向敌单体使用三连斩。

◆マサムネ
用名刀正宗给予敌人无视防御的伤害。

解除封印：任务 No.81 ビッグブリッジの死斗

## No.47 カオス




| 召唤兽能力 | |
|---|---|
| HP | 5 |
| 力 | 3 |
| 魔力 | 5 |
| 活力 | 3 |
| 智力 | 4 |
| 敏捷 | 5 |
| 物理攻击 | 3 |
| 魔法攻击 | 5 |
| 物理防御 | 3 |
| 魔法防御 | 3 |
| 攻击速度 | 1 |

| | |
|---|---|
| 召唤消费 | 20 |
| 类型 | 飞行 |
| 攻击 | 火属性 |
| 弱点 | 水 |
| 耐性 | 火 |

**能力**

◆クアドラストライク
向敌单体放出飞剑的 4 连击。

◆フレア
敌单体火属性超大伤害，会波及到敌周围。

解除封印：任务 8-4 ミディアの心

# 装饰品

**ヴァン**

| 名称 | 效果 | 入手任务 |
|---|---|---|
| ルーキーブーツ | — | — |
| ダッシューズ | 队伍的移动速度增加。 | 任务 2-1 |
| バトルブーツ | 偶尔出现连续攻击。 | 任务 3-4 |
| フェザーブーツ | 全队对止足状态抗性增加。 | 商店 |
| ゲルミナスブーツ | mist 必杀技槽蓄集加快。 | 商店 |
| ローグブーツ | 偷窃系效果增加。 | 任务 7-4 |

**パンネロ**

| 名称 | 效果 | 入手任务 |
|---|---|---|
| ルーキーブレス | — | — |
| アーガイルの腕轮 | 队伍魔法防御力上升。 | 任务 2-4 |
| コサージュブレス | 队伍对沉默的耐性上升。 | 商店 |
| 守りの腕轮 | 队伍获得永久リジェネ效果，HP 徐徐回复。 | 任务 4-4 |
| いやしの腕轮 | 队伍的 HP 回复量增加。 | うるわしの圣天使 |
| ルーンの腕轮 | 舞蹈系技能效果增加。 | パンネロのとっておき |

**カイツ**

| 名称 | 效果 | 入手任务 |
|---|---|---|
| みならいのかばん | — | — |
| インテリバッグ | 队伍的魔力增加。 | 任务 2-2 |
| 旅人のかばん | 队伍对猛毒抗性增加。 | 商店 |
| ゴブリンのかばん | 战斗结束后获得宝物增加。 | くずれゆく调和 |
| 妖精のかばん | 魔法准备时间缩短。 | 商店 |
| ウイザードバッグ | 魔法伤害大幅度上升。 | ダルマスカのおたから |

**フイロ**

| 名称 | 效果 | 入手任务 |
|---|---|---|
| ボーダーピアス | — | — |
| シルバーピアス | 队伍的敏捷增加。 | 任务 2-3 |
| ゴールドピアス | 队伍对停止抗性增加。 | 商店 |
| テライヤリング | 原料采集速度增加。 | 踏みにじられた遗迹 |
| ムーンイヤリング | AP 增加速度增加。 | 任务 6-5 |
| サンイヤリング | 陷阱系技能的效果增加。 | 安息を取り归すために |

**リュド**

| 名称 | 效果 | 入手任务 |
|---|---|---|
| エグルバングル | — | — |
| ガントレット | 队伍攻击力上升。 | 商店 |
| ミスリルの小手 | 队伍对混乱效果抗性增加。 | 商店 |
| ウインググローブ | 队伍永久レビテト效果。 | 商店 |
| ブレイザー | 召唤兽能力增加。 | 任务 6-2 |
| ドラゴンフィンガ | 龙剑的吸收效果增加。 | 任务 9-1 |

**バッガモナン**

| 名称 | 效果 | 入手任务 |
|---|---|---|
| バッガシールド | 队伍的防御力上升。 | — |

**フラン**

| 名称 | 效果 | 入手任务 |
|---|---|---|
| ゴーグルマスク | 物理间接攻击伤害上升。 | — |
| ラミアティアラ | 对睡眠的耐性增加。 | 商店 |
| ローレルクラウン | 队伍的生命力增加。 | 商店 |
| 黒の假面 | 箭系效果增加。 | 任务 8-2 |
| デュエルマスク | 技能みだれうち效果增加。 | 任务 6-2 |

**パルフレア**

| 名称 | 效果 | 入手任务 |
|---|---|---|
| ゴールドリング | 取得金钱增加。 | — |
| エメラルドリング | 队伍对黑暗耐性增加。 | 商店 |
| サファイアリング | 攻击间隔缩短。 | 商店 |
| ガーネットリング | mist 必杀技的威力上升。 | せめて安らかに眠れ |
| ダイヤリング | 射程大幅度上升。 | 待たざる手纸 |

**アーシェ**

| 名称 | 效果 | 入手任务 |
|---|---|---|
| 金のアミュレット | 速度上升。 | — |
| 雏のティペット | 取得的经验值增加。 | 任务 8-2 |
| ヒスイカラー | HP 全满时队伍的防御和魔法防御上升。 | 商店 |
| ノーブルカラー | HP 全满时队伍的攻击力和魔力上升。 | 商店 |
| リボン | 队伍对全异常属性抗性增加。 | 目覚まし夜暗の翼の龙 |

**バッシュ**

| 名称 | 效果 | 入手任务 |
|---|---|---|
| ジャッジヘルム | 队伍的 HP 增加。 | — |
| フライングヘルム | 队伍对减速抗性增加。 | 任务 8-2 |
| アトラスヘルム | 濒死时队伍的防御力和魔法防御上升。 | 商店 |
| ドラゴンヘルム | 濒死时队伍的攻击力和魔力上升。 | 商店 |
| グランドヘルム | 技能かばう效果大幅度上升。 | 任务 9-4 |

# 世界地图



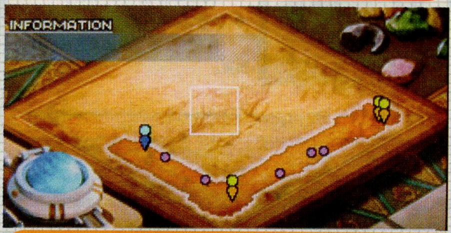







## 序章

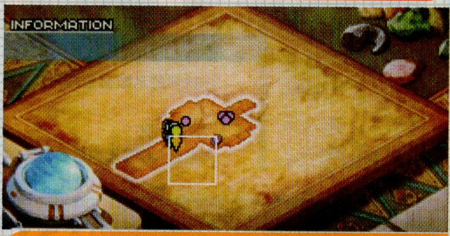
### 序章任务 0-1 空贼ヴァン参上!




| 地点:遗迹 | 召唤门:无 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 和同伴们汇合 | |
| 败北条件 | |
| ヴァン战斗不能 | |
| 战场宝箱 | |
| | |
| 胜利奖励 | |
| | |
| 素材道具 | |
| | |

学习基本控制的一关,只需要按照屏幕上的提示打倒几只粘液怪就可以了,没什么难度。和パンネロ汇合后继续往上和フラン和バルフレア汇合任务结束。

### 序章任务 0-2 ふたつの秘宝




| 地点:遗迹 | 召唤门:无 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 打倒イフリート | |
| 败北条件 | |
| ヴァン战斗不能 | |
| 战场宝箱 | |
| | |
| 胜利奖励 | |
| | |
| 素材道具 | |
| | |

只能控制ヴァン和パンネロ,其他两人会自动上前打。先把小幻兽清理干净后再打イフリート,没有难度的战斗,直接上去打就可以了。

### 序章 永远を追う空贼たち

梵:喂!

在遗迹中,落单的梵(ヴァン)正在呼唤着他的同伴,但是回应他的只有一个从天花板上落下的粘液怪。

梵:我不是叫你!唉,算了。上吧!




梵一路上解决了几个粘液怪,终于见到了潘蕾萝(パンネロ)。

潘蕾萝:太慢了!

梵:……对不起。

潘蕾萝:真是,弄的伤痕累累的。

潘蕾萝对梵使用了一个回复魔法。

梵:对付粘液怪没必要用白魔法啦。

潘蕾萝:……哼?是这样吗?

梵:说起来,巴尔弗利亚他们呢?

潘蕾萝：在这里面，你太慢了所以他们先进去了。

梵：糟了,被抢先了！

梵和潘蕾萝一起来到遗迹深处，巴尔弗利亚已经在这里等他们了。

巴尔弗利亚：哟～真慢啊，在遗迹散步很快乐吗？




梵：喊,把我当傻瓜吗？

潘蕾萝：等了你好久呢,走吧！

来到遗迹内部,石像旁分别放着两颗圣石。

梵：啊！

弗兰："格尔巴多斯(グレバドス)的秘宝"有两个……

梵：那么一人一个！

巴尔弗利亚：真是没有梦想的新人。

正说着,召唤门出现一个气势汹汹的幻兽,是伊弗里特(イフリート)。

巴尔弗利亚：来欢迎我们了。

弗兰：……

潘蕾萝：弗兰！

弗兰：mist……很奇怪。寒冷……？——失去？

巴尔弗利亚：休息一下吗？

弗兰：没关系。

召唤门还在持续出现新的幻兽。

巴尔弗利亚：真是盛大的欢迎啊。

梵：上吧！

打败伊弗里特之后,梵准备上前去取战利品。

巴尔弗利亚：等一下,梵。

梵：什么啊？




巴尔弗利亚：你知道格尔巴多斯秘宝的传说吗？

梵：有这种东西吗？

巴尔弗利亚：真是，至少了解一下你的猎物吧。我只说一次,仔细听好。这个秘宝联系着"永远"。

梵：永远？那是啥。

弗兰：对你来说太难了吗？

巴尔弗利亚：和有很多谜团的女人差不多吧，你染手的话，就要有相应的觉悟才行。——对你来说这负担太重了,所以这个秘宝就由我收下了。

梵：那样的话——我就从你那里抢过来！

潘蕾萝：梵！

弗兰：真是有精神的空贼啊！

巴尔弗利亚取下一块秘宝扔给梵，自己收下了另一个。

巴尔弗利亚：当作你首次登场的贺礼，别滥用这个东西,记住了啊！

两个秘宝都离开台座的时候，遗迹发生了剧烈的震动,众人飞奔出去,但是梵还是晚了一步,飞空艇落下了悬崖。没办法梵和潘蕾萝只好乘巴尔弗利亚的飞空艇离开了这里。

——失去了飞空艇的我们,就像失去了翅膀,我们的旅途在这段时间内停止了。梵说"再买就行了",但是却没有进展,秘宝也还处在谜团中。冒险生活就像梦一样过去了,拉巴纳斯塔的天空又恢复了和平,而我们也完完全全地回到了之前的生活中。……直到那件事发生。

# 第一章

## 任务 1-1 はじまりの夜




| 地点：ラバナスタ城门 | 召唤门：无 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 打倒全部敌人 | |
| 败北条件 | |
| ヴァン战斗不能 | |
| 战场宝箱 | |
| | |
| 胜利奖励 | |
| | |
| 素材道具 | |
| | |

本关是熟悉相克关系的,近接克远程、远程克飞行、飞行克近接。只需要将三个我方人物分别派上去战斗就可以了。打掉一批之后会再出现一批敌人。再次清理干净后任务结束。




## 任务 1-2 狙われた幽灵船




| 地点：ラバナスタ近郊 | 召唤门：无 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 偷偷进入飞空艇 | |
| 败北条件 | |
| 我方任意一人战斗不能 | |
| 战场宝箱 | |
| | |
| 胜利奖励 | |
| | |
| 素材道具 | |
| | |

虽然任务是偷偷进入飞空艇,但是路上的怪物都可以打。会让你熟悉技能系统和自动技能系统。走到地图上旗子的地方任务结束。

## 任务 1-3 秘宝の导くちから




| 地点：幽灵船内部 | 召唤门：无 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 接近召唤门／打败所有敌人 | |
| 败北条件 | |
| 我方任意一人战斗不能 | |
| 战场宝箱 | |
| | |
| 胜利奖励 | |
| | |
| 素材道具 | |
| | |

一路上干掉几个小怪物，来到召唤门前发生剧情。然后点击召唤门将召唤门打开。剧情后点击召唤门,用召唤指令召出三之幻兽。剧情后再和召唤兽一起打败出现的幻兽。

## 任务 1-4 先客の正体




| 地点：幽灵船内部 | 召唤门：有 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 打倒バッガモナン一一伙 | |
| 败北条件 | |
| ヴァン战斗不能 | |
| 战场宝箱 | |
| | |
| 胜利奖励 | |
| | |
| 素材道具 | |
| | |

总算遇到几个能打一点的家伙了，但他们也没有什么威胁。一路杀光杂兵后把他们几个一个一个引出来分别打。

## 第一章 幽灵船飞来

托马西：梵那家伙，又去讨伐大头的怪物去了。真是，飞空艇没了还这么有精神。

菲萝：这就是不带我们去的惩罚。

凯茨：啊～我们也想去的。

潘蕾萝：但是我觉得这样也不错，就这样和平的过日子最好了。

梵：喂——大家，大新闻！

潘蕾萝：梵！

菲萝：大新闻是什么？

凯茨：发生什么了？

梵：现在外面来了一个非常稀有的古代飞空艇。你们知道吗？“传说的浮游大陆”！

菲萝：“在天空的彼端有着未知的浮游大陆”的传说？

凯茨：难道那个飞空艇是从浮游大陆上来的？

梵：首先得确认飞空艇的真正身份。

来到城里，看着天空中飞来的烟雾缭绕的飞空艇，梵的两眼放出了光芒，但是潘蕾萝却露出了担心的表情。

——不详的预感，每当梵露出这种眼神的时候，一定会发生什么事……

夜晚，拉巴纳斯塔城门。

菲萝：呼……梵哥，大半夜的来这里做什么？

凯茨：唉？潘姐呢？

梵：总之跟我来吧。

来到城门外，幽灵船就在眼前。

菲萝：梵哥，机会啊，卫兵不见了，说是有盗贼潜入飞空艇了，于是他们就都走了。




梵：我们也赶快行动吧。

凯茨：梵哥，我们要怎么做呢？

梵：抢在盗贼之前夺下那艘船。

凯茨：难道是要去偷？

菲萝：唉唉唉？

梵：把盗贼赶走，去解开飞空艇的谜团吧，那个船是谁也没有的幽灵船吧，那么在找到真正的主人之前就由我们来保管吧。

凯茨：但是，潘姐又要生气了。

梵：这是对潘蕾萝保密的作战！

三人一起来到飞空艇下。

凯茨：唉？我是第一个？快点啊，梵哥！

梵：那是什么？

凯茨：怪物都是从那个地方出来的呢！

菲萝：去调查看看吧！

梵：小心点啊。

凯茨：这是什么啊？

这时梵身上的秘宝发出了光芒。

梵：格尔巴多斯的秘宝？

梵将秘宝举起，召唤门的颜色开始变化。

菲萝：看啊，颜色变了。

梵：看来这个秘宝拥有不可思议的力量啊，能够召唤出怪物来吗？

梵举起秘宝，一个幻兽从门里走了出来。

菲萝：梵哥，这是你召唤的吗？太厉害了！再试试！

梵：……嗯，怎么弄来着。

梵又召唤出三只幻兽。

梵：这么说来，这些家伙就是召唤兽咯。

凯茨：但是，还是怪物啊，还是不要召出那么多比较好吧。

梵：是啊，看他们听不听话。

这时远处走来几个幻兽，梵和召唤兽一起战斗，将幻兽都干掉了。

菲萝：哇，真是听话也。

凯茨：梵哥的召唤兽！太帅了！

梵：这个秘宝和这艘船有什么关联吗？

菲萝：我们再调查一下吧。啊！梵哥，从那里可以上去。

梵：喂，不要乱来啊。

这时在飞空艇外，潘蕾萝和托马西正在四处寻找梵和另外两个小家伙。来到飞空艇入口处，潘蕾萝发现一个卫兵倒在地上，于是对他使了一个恢复魔法。

潘蕾萝：没事吧！

被干掉的卫兵 呜呜……飞空艇有入侵者。

潘蕾萝：难道是梵他们？

托马西：果然是这里。

潘蕾萝：真是的！太过分了！快点去把他们抓回去！

说完潘蕾萝和托马西一起跑进了飞空艇，而另一边，梵和两个小家伙来到了飞空艇的操作室。

梵：这里就是舰桥吗？

菲萝：有点恐怖呢。

梵：看，没事的，别粘着我啦。

菲萝：小气！

凯茨：古代的装置？我还是第一次看到呢。怎么才能启动呢？

突然从操作台的背后钻出一个邦伽族人来，大家都吓了一跳。而且是个熟面孔——巴卡莫兰。

巴卡莫兰：别碰，这是我的东西！

紧接着他的三个同伙也出现了。

凯茨：哇哇，坏人登场了？

菲萝：赏金猎人巴卡莫兰一伙！

梵：你们还活着啊，好久不见了呢！

巴卡莫兰：你这家伙，是和巴尔弗利亚一起的那个小子！那个时候的旧帐现在来算一算吧！

梵：什么啊，想干架吗？

菲萝：怎么办？

凯茨：嗯……嗯……跑！

梵：啊，等等我啊！

说完三人一起一溜烟地跑掉了。

巴卡莫兰：跑得掉吗？！给我追！

布瓦西：对方只是孩子而已。

巴卡莫兰：你想违抗我吗？

林：哼，真没办法。

布瓦西：是……是……

在飞空艇内，梵三人被堵在了角落里。

布瓦西：小子们，对不住了，我们这是引退前的最后一票了。把你们绑给大哥做礼物。

林：你们从明天开始就在大哥手下做杂活吧，代替我们的位置。

基休：哈哈哈，看起来味道不错的小姑娘呐！

菲萝：那个……我一点都不好吃啊！

梵：我也是啊！

巴卡莫兰：你们在说啥废话啊！上啊！解决他们！

梵看了看旁边的召唤门。

梵：在这里的话，轻松啊！上啊！召唤兽们！

战斗过后，巴卡莫兰一伙全部扑地。

布瓦西：呜……明明是个小子还挺能干的嘛。喂！逃跑的机会啊！

说完一溜烟跑掉了，只留下还在睡觉的巴卡莫兰，突然飞空艇剧烈地震动起来。

梵：飞空艇启动了？

凯茨：去舰桥！

菲萝：去看看吧！

在梵和两个小家伙前往舰桥的时候，巴卡莫兰也跟上去。不过在舰桥里，他脚下一滑从楼梯上摔了下去，撞到柱子上晕倒了。就在这时，潘蕾萝和马克西也赶到了。

潘蕾萝：梵！你打算去哪里！

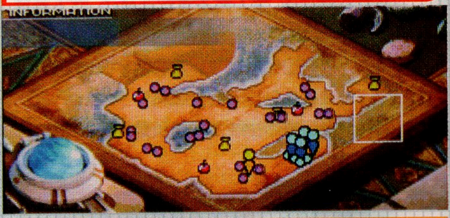
梵：我决定了！要去开始新的冒险！

潘蕾萝：什么啊！

这时抖动更加剧烈，飞空艇起飞了，并在空中变形，露出了本来的形态。飞空艇载着所有人，飞向天空高处，穿过云层，到达了神奇的浮游大陆。

# 第二章

## 任务 2-1 翼ある者たち




| 地点：ボスコ平原 | 召唤门：有 |
|---|---|
| **胜利条件** | |
| 救出翼人 / 救出エグル族人 | |
| **败北条件** | |
| 我方队长全灭 | |
| **战场宝箱** | |
| 合成事始 | ダッシューズ |
| ミスリルベスト | 大地のロッド |
| **胜利奖励** | |
| | |
| **素材道具** | |
| ネズミの皮 | コウモリの翼 |
| 大蛇の皮 | サクラの木切れ |
| サクラの枝 | サクラの原木 |
| 土の石 | 土の魔石 |
| 土の魔晶石 | 土の宝珠 |

本关的两个目的都是为了救人，只需要带一帮人冲过去杀几只蜘蛛就可以了。

## 任务 2-2 圣石と幻兽




| 地点：グクマ·クル神殿 | 召唤门：有 |
|---|---|
| **胜利条件** | |
| 打倒全部敌队长 | |
| **败北条件** | |
| 我方队长全灭 | |
| **战场宝箱** | |
| サクラの杖 | ミスリルブレイド |
| **胜利奖励** | |
| 200G | インテリバッグ |
| シルクのローブ | 圣石×3 |
| **素材道具** | |
| タイガーアイ | ベリル |
| 火の石 | 火の魔石 |
| 火の魔晶石 | ミスリルのかけら |
| ミスリルの块 | ミスリル矿石 |

目标为消灭所有敌队长，首先把召唤兽都召齐，以局部数量优势取胜，最后一批敌人就只用打队长就行了，所有队长消灭后其他幻兽也就消失了。

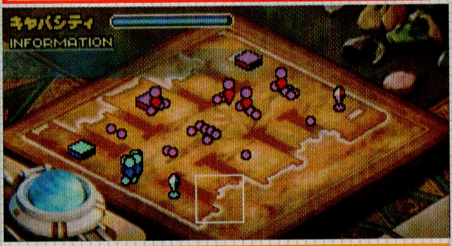
## 任务 2-3 援军突击！




| 地点：グクマ·クル神殿 | 召唤门：无 |
|---|---|
| **胜利条件** | |
| 找到圣石之间 / 打败タイタン | |
| **败北条件** | |
| 我方队伍全灭 | |
| **战场宝箱** | |
| ミスリルグライド | キリム织の服 |
| 拳法着 | 雷の枪 |
| **胜利奖励** | |
| 600G | シルバーピアス |
| 圣石×2 | |
| **素材道具** | |
| 骨くず | 丈夫な骨 |
| 修罗の骨 | 虫の甲壳 |
| 怪鱼のウロコ | 万年龟の甲罗 |
| 雷の石 | 雷の魔石 |
| 雷の魔晶石 | |

本关没有召唤门，手里这几个幻兽一定要好好用。大门需要按机关才能打开，里面有宝箱。最后一个绿色门的机关比较远，别忘记按了。

## 任务 2-4 黑い翼の影




| 地点：グクマ·クル神殿 | 召唤门：有 |
|---|---|
| **胜利条件** | |
| 破坏敌人的水晶 | |
| **败北条件** | |
| 我方的水晶被破坏 | |
| **战场宝箱** | |
| | |
| **胜利奖励** | |
| 1350G | アーガイルの腕轮 |
| 圣石×3 | |
| **素材道具** | |
| | |

本关敌人队长会不停地从水晶处复活，所以我们要做的就是突击杀过去，然后什么都不管直接把水晶破坏掉，中途召唤兽挂掉可以从召唤门再召，队长要是挂了会自动复活的。

# 第二章支线任务

| 任务 46·ムシムシ大作战 | |
|---|---|
| **地点** | |
| ボスコ平原 | |
| **敌平均等级** | |
| LV10 | |
| **胜利条件** | |
| 击破所有敌人 | |
| **败北条件** | |
| 己方リーダー全灭 | |
| **胜利奖励** | |
| サンダーブレイド | 圣石×2 |

要点：注意 HP 高达 1114 的强敌アントリーダー。

| 任务 47·あざむかれた神殿 | |
|---|---|
| **地点** | |
| グクマ·クル神殿 1 | |
| **敌平均等级** | |
| LV10 | |
| **胜利条件** | |
| 全召唤门制压 | |
| **败北条件** | |
| 己方リーダー全灭 | |
| **胜利奖励** | |
| エクスプローダー | 圣石×2 |

| 任务48·静寂を破る兽たち |
|---|
| **地点** |
| グクマ·クル神殿 2 |
| **敌平均等级** |
| LV10 |
| **胜利条件** |
| 击破所有敌人 |
| **败北条件** |
| 己方リーダー全灭 |
| **胜利奖励** |
| メイジローブ |

| 任务49·无法者の自由 | |
|---|---|
| **地点** | |
| グクマ·クル神殿 2 | 注：完成之前 3 个任务后出现 |
| **敌平均等级** | |
| LV13 | |
| **胜利条件** | |
| 击破所有敌リーダー | |
| **败北条件** | |
| 己方リーダー全灭 | |
| **胜利奖励** | |
| 1500G | アクアメダリオン |
| 圣石×3 | |




FINAL FANTASY XII

## 第二章 大空の彼空へ

菲萝：梵哥，这里是那个吧！

凯茨：空贼的传说！

菲萝：未知的浮游大陆！

潘蕾萝：怎么办啊！来到这种地方了！

菲萝：没办法啊，它自己飞过来的。

梵：没关系，飞空艇的操作的话就交给我吧。

潘蕾萝：真是，你们真是太乐观了。

托马西：喂，梵，这家伙终于老实了。

托马西将巴卡莫兰绑了起来。

托马西：那么现在该怎么办？

梵：是啊，那么首先把我们空贼团的飞空艇名字决定了吧！

菲萝：赞成！

凯茨：什么时候成立空贼团了？

梵：这是大家梦想的冒险啊，要起一个配得上的帅气的名字才行。——那就决定了！叫做贝鲁休（ベイル－ジュ）号！从今天开始我们就是贝鲁休空贼团！




菲萝：太好了！

梵：贝鲁休空贼团的最初任务！首先去探索那个岛！

菲萝／凯茨：哦！

梵举起秘宝，飞空艇启动，接近浮游大陆上的一个小岛。

梵：好！大家着陆吧！

菲萝：哦！

凯茨：我有点紧张呢！

托马西：那我就留在这里照看飞空艇和这个家伙。

梵：交给你了！托马西！

潘蕾萝：等一下！大家听我说。我不会阻止大家去冒险，但是希望大家遵守一个约定。

梵：约定？

潘蕾萝：对，在什么都不知道的情况下就去冒险是不行的，在这个旅途中，大家一定要找到自己“最重要的东西”，好吧？

菲萝：“最重要的东西”？

梵：是我们在之后的战斗和冒险中将找到的东西！

菲萝：是什么？

梵：不自己去找的话是不会明白的。

凯茨：唉？

梵：不过，对空贼来说，首先要找的是“宝物”！

菲萝：唉？就是指这种东西吗？

梵：最开始是。

潘蕾萝：凯茨、菲萝，还有托马西。你们也差不多该有自己的“最重要的东西”了。

凯茨：对了！在找到之前，我们轮流写航海日志吧！

托马西：什么！？

菲萝：唉？好麻烦啊。……好嘛。




潘蕾萝：日志最后署上自己的名字，这就是大家旅行的作业。

托马西：好。（当我是小孩吗？）

菲萝：知道了。（真是麻烦！）

潘蕾萝：梵也要写哦！

梵：唉？我也要写？……知道了。那么出发吧！贝鲁休空贼团！

来到岛上，刚走了几步就看到一个硕大的宝箱，菲萝高兴地去打开宝箱。

凯茨：这就是找到宝物了？

菲萝：……被耍了，是一本老旧的书。

梵：嗯……总之先收下吧。

凯茨：但是很厉害啊，这个岛上看起来有好多宝物呢。

梵：也有很多怪物呢。

潘蕾萝：不好了！

远处有一个长着翅膀的人被三个大蜘蛛怪围攻，倒在了地上。

潘蕾萝：得去帮他才行！

菲萝：是……人吗？

梵：好！交给我吧！

打掉三只大蜘蛛，来到翼人的旁边。

梵：喂，振作点啊！




潘蕾萝对他使用了几次恢复魔法，翼人终于恢复知觉了。

翼人：呜……嗯。

菲萝：喂，那个人的背上长着翅膀呢。

凯茨：是在这个世界里居住的种族吧？

潘蕾萝：啊，那里！

潘蕾萝发现远处有结着果实的药草。

潘蕾萝：吃掉那个的话，一定能恢复的。

梵：你没关系吧，能走到那边吗？

在梵的搀扶下，翼人终于走到药草边，吃下药草后，好像恢复精神了。

翼人：……已经没事了。我的名字叫琉多（リュド），你们难道是从外界来的空贼吗？

梵：我是贝鲁休空贼团的船长梵！请多指教，琉多！

琉多：是这样啊……

潘蕾萝：那个……这里是哪里呢？我们迷路来到这个地方……

琉多：……这里是雷姆雷斯（レムレ－ス）——我们艾格尔族（エグル）居住的世界。

凯茨：翼人们叫做艾格尔族吗？

菲萝：雷姆雷斯？第一次听说这个世界呢。

突然琉多发现了什么，向前跑了出去。

梵：怎么了？

这时远处另一个艾格尔族又被蜘蛛怪攻击，倒下了。

琉多：同伴……

潘蕾萝：必须要帮助她！

梵：不要勉强，这里就交给我们吧！

琉多：……

一路杀到艾格尔族的旁边，终于救起了她。

梵：喂，振作点，已经没危险了。

潘蕾萝：太好了，赶上了。




梵：但是究竟发生了什么呢？

琉多：……是空贼。

梵：唉？

琉多：现在从雷姆雷斯外界来了大量的空贼，幻兽的暴动也是因为你们——地上的空贼。本来这个世界外张有强大的结界，我们艾格尔族从几千年前就在这里居住。但是……

梵：是空贼的错吗？

潘蕾萝：梵！

琉多：就在不久前，从外界放出庞大的 mist，因为这个原因，结界的一部分被打开了。

梵：庞大的 mist 放出？那是……

潘蕾萝：难道是那个时候……已经影像到这么高的空中了吗？

琉多：我们本想像现在一样平静地生活，但是……

梵：我们把野蛮的空贼都赶出去。

琉多：……

梵：相信我们吧，空贼不全都是坏家伙的！

潘蕾萝：有困难的时候互相帮助，我们就是这样生存的。

琉多：……是吗。

梵：那么，在哪里呢？那些坏蛋空贼！

琉多：他们占据了这前面的神殿，……我带你们去。

来到神殿，发现坏空贼已经严阵以待了。

梵：哦，那些家伙也带了召唤兽啊！

琉多：召唤兽……哦，你们说幻兽啊。

梵：幻兽是？这种能力究竟是怎么回事？

琉多：……是这个世界里沉眠的圣石的力量。

潘蕾萝：圣石……

菲萝：宝物！！

琉多：空贼们恐怕都是冲着圣石而来的。

梵：在这里闲聊的话会被空贼发现的，我们先把他们都打跑再说吧！

神殿中，潘蕾萝和梵正在向琉多询问事情的缘由。

潘蕾萝：也就是说，这些幻兽们都是"神的使者"咯？




琉多：是的，是创造了雷姆雷斯大陆的传说之神，他赐予了我们艾格尔力量。使用圣石将幻兽从幻兽界召唤出来帮助我们。

凯茨：那这么说……梵哥手里的"格尔巴多斯的秘宝"也就是圣石咯！

琉多：嗯……和通常的圣石感觉稍有不同，但是应该就是这样。但是圣石为什么会出现在地上的遗迹就不得而知了。

菲萝：对了，刚才我们打倒的敌人掉落下了非常小的圣石。

琉多：把这些圣石收集起来就可以和新的幻兽建立契约。

梵：好！那么就一鼓作气把剩下的空贼也干掉吧！

进入神殿内部，却被大门大挡住了去路。

梵：一般来说，到了这种时候……

梵四处张望了一下，看到一个机关。

梵：啊！在那里。

菲萝：我来按。

菲萝按下机关，大门升了起来，通路被打开了。

琉多：在这前面就是"圣石之间"了。

梵：空贼和他们的同伙一定就在那个里面。

来到圣石之前门前，梵被坏空贼们暗算，关了起来，并且面对着召唤兽泰坦巨人，情况十分危险。就在这个时候，巴卡莫兰像发了疯一样的冲了过来，一下子把几个坏空贼都干掉了，并冲到了梵他们的最前面，把大家都吓了一跳。

菲萝：啊！巴卡莫兰！

随着一声口哨，巴卡莫兰像发了疯一样四处乱窜。原来是托马西控制了他。

梵：托马西，这是怎么回事？

托马西：来，看着。

巴卡莫兰：可恶，你们这些家伙，总有一天我要报仇！

说完巴卡莫兰向泰坦巨人冲了过去。

凯茨：巴卡莫兰居然听你的话？

托马西：嘿嘿，这是托马西特制——邦伽轮的效果。从现在开始请叫我托马西指挥，那么，上！

凯茨：不管怎么样多个人总是好……

梵：难得一次，上吧！

在巴卡莫兰的帮助下，梵终于打败了泰坦巨人。巴卡莫兰趁着众人不注意打算逃跑，但是被托马西口哨一吹，就被电的四处乱窜。

梵：真是没记性的家伙。

潘蕾萝：梵，现在把他怎么办？

梵：就当他是个幻兽吧。

凯茨：不会马上就叛变吗？

梵：看样子想叛变也不能行啊。

巴卡莫兰：什么啊，小子，没有这个坏的话，马上就要你们好看。

梵：呜哇，我好怕……

巴卡莫兰：什么！臭小子！

来到圣晶石之间。

梵：慢着！圣石不会交给你们的！乖乖滚回去吧！你们带头的家伙在哪里！

潘蕾萝：是谁把圣石给你们的？

宝物猎人：哼，我是不会说的。

梵：唉，巴卡莫兰，你想怎么样就怎么样吧。

巴卡莫兰：哈哈哈，看起来很好吃的样子啊！

宝物猎人：哪、哪边才是恶人啊？没办法，我就给你们特别情报吧。给我们圣石的是个叫做"翼之裁判"的奇怪的家伙，正体不明，再多就不知道了。

梵："翼之裁判"……裁判……帝国的裁判吗？

宝物猎人：你是笨蛋吗？裁判怎么可能来这种地方。是因为他穿着一个带翅膀的盔甲，才这么称呼的。

梵：什么啊，那家伙！

宝物猎人：翼之裁判打算解开雷姆雷斯的结界，并且向依瓦利斯进攻。是生或死，全交给命运裁决。

潘蕾萝：进攻依瓦利斯？这怎么可以！

宝物猎人：嘿，谁都不会相信的，我们只是想要得到圣石的力量才跟着他的。

菲萝：我知道了！那家伙就是最终 BOSS！

凯茨：嘘！别说出来啊！

梵：你们就是听从他的指示，在这个神殿里胡作非为吗？

宝物猎人：可惜这个神殿是空的，要是找到了的话，是巨大的圣石的结晶——圣晶石。

梵：圣晶石？




说着空贼趁着梵不注意一溜烟地逃走了。在神殿外，梵遇到了托马西。

梵：喂，有没有看到一个空贼？

托马西：刚才从这里跑过去了。

梵：你就眼看着他逃跑吗？

托马西：喂喂，你打算让手无寸铁的我战斗吗？

潘蕾萝：别太勉强了，没事就好。

托马西：空贼打跑了的话就快点回飞空艇上去吧。

在飞空艇上，大家在一起商讨刚才听来的情报。

梵：琉多，那家伙说的圣晶石是什么东西？

琉多：是支持这个世界的巨大的能量之源，全部共有三个。在数千年之前……创造这个世界的神使用三个圣晶石张开了结界。那个神的名字叫——菲尔萨诺斯（フォルサノス），即使现在也在守护着雷姆雷斯。

菲萝：数千年前……那现在还活着？

琉多：因为神菲尔萨诺斯拥有"永远之命"。

梵：永远之命？

潘蕾萝：格尔巴多斯的秘宝联系着"永远"……

琉多：……怎么了吗？

梵：出发吧！从翼之裁判手中守护圣晶石！

琉多：圣晶石是神之力，雷姆雷斯的基础……必须要守护才行。翼之裁判……你打算反抗神吗？难道你想自己成为神吗？

梵：想要成为神的家伙吗？

潘蕾萝：你知道圣晶石的所在地吗？

琉多：只知道一个。

梵：好，那么抢在空贼们之前赶过去！



# 第三章

## 任务 3-1 空贼たちの蛮行

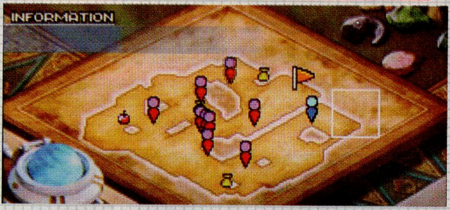



| 地点：キスネの丘 | 召唤门：有 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 打倒所有敌队长 | |
| 败北条件 | |
| 任何一个エグル族人战斗不能 / 我方队长全灭 | |
| 战场宝箱 | |
| 合成事始 | ダッシューズ |
| ミスリルベスト | 大地のロッド |
| 胜利奖励 | |
| 1300G | 合成图册 |
| 圣石 | |
| 素材道具 | |
| 狼の骨 | 战马の骨 |
| 兽王の骨 | 水の石 |
| 水の魔石 | 水の魔晶石 |
| ミスリルのかけら | ミスリルの块 |
| ミスリル矿石 | |

接近エグル族之后，他们就会后撤，撤到起点处就可以安全脱离了。救了两个之后在起点处会出现一个迟到的坏空贼，我们必须要立刻赶回去干掉他，不然就会对后撤的エグル族造成威胁。之后一路杀光所有敌人。

任务完成后可在商店购买道具，支线任务可以进行。

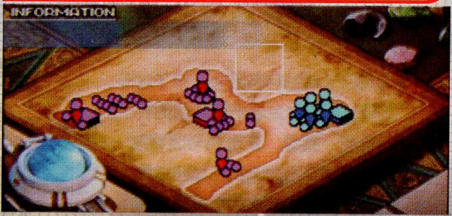
## 任务 3-2 待ち合わせは里口前




| 地点：テペ·クル神殿 | 召唤门：无 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 偷偷进入神殿 | |
| 败北条件 | |
| ヴァン战斗不能 | |
| 战场宝箱 | |
| ミスリルランス | 银の胸当て |
| オーカージレ | |
| 胜利奖励 | |
| | |
| 素材道具 | |
| | |

本关虽然目标为偷偷进入，但是被发现也没关系，只要能活着走到目的地就可以了。从正面直接冲是没戏的，需要绕到大门左边然后走进去。ヴァン使用加速魔法后速度很快应该没问题。

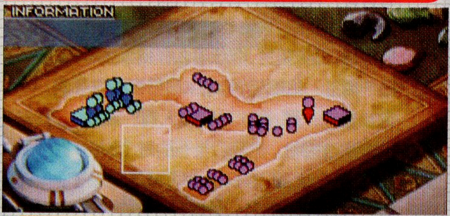
## 任务 3-3 圣晶石の伤




| 地点：テペ·クル神殿 | 召唤门：有 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 打倒所有敌队长 | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |
| 战场宝箱 | |
| | |
| 胜利奖励 | |
| 1500G | ミスリルの杖 |
| 圣石×2 | |
| 素材道具 | |
| | |

敌队长分别分布在四个地方，周围有回复系的幻兽，它会大范围回复魔法，要优先解决掉。

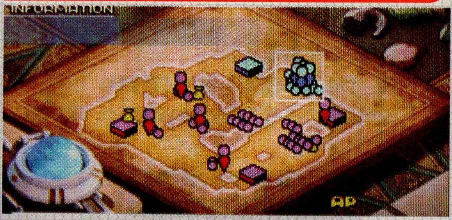
## 任务 3-4 翼のジャヤッジ




| 地点：テペ·クル神殿 | 召唤门：有 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 打败翼のジャヤッジ/ 打倒シヴァ | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |
| 战场宝箱 | |
| 合成事始 | ダッシューズ |
| ミスリルベスト | 大地のロッド |
| 胜利奖励 | |
| バトルブーツ | 圣石 |
| 素材道具 | |
| ペリドット | マラカイト |
| エメラルド | ピンクシルバー |
| ホワイトシルバー | ピュアシルバー |

虽然任务为打败翼のジャヤッジ，但中途就会变为打倒シヴァ，所以只要多派些近接类的幻兽就可以了，清理掉几个杂兵之后直扑シヴァ，把她围攻掉之后就胜利了。

## 任务 3-5 里きりのバッガ




| 地点：テペ·クル神殿 | 召唤门：有 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 打败所有敌队长 | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |
| 战场宝箱 | |
| | |
| 胜利奖励 | |
| 1800G | 合成指南·卷之上 |
| 圣石×3 | |
| 素材道具 | |
| カエデの木切れ | カエデの枝 |
| カエデの原木（剧情战斗时） | ウサギの毛皮 |
| クアールの毛皮 | 兽王の毛皮 |
| 火の石 | 火の魔石 |
| 火の魔晶石 | 虫の甲壳 |
| 怪鱼のウロコ | 万年龟の甲罗 |

敌人有一个轮龙，有点麻烦，因为它会不断地被召唤出来，打得很累。我们可以利用它走得慢的特点，和它兜圈子，不一会就把距离拉开了，然后我们再去打几个队长，只需要把队长全部消灭就可以胜利了。

注意：本章结束后可以在合成店进行合成。

# 第三章支线任务

| 任务53·踏みにじられた遗迹 | |
|---|---|
| 地点： | |
| パハロ遗迹 | |
| 战场宝箱： | |
| 万年龟の甲罗 | 兽王の毛皮 |
| 水の魔晶石 | |
| 敌平均等级： | |
| LV21 | |
| 胜利条件： | |
| 击破所有敌リーダー | |
| 败北条件： | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励： | |
| 火の石 | 火の魔石 |
| 火の魔晶石 | 水の石 |
| 水の魔石 | 水の魔晶石 |
| 雷の石 | 雷の魔石 |
| 雷の魔晶石 | 土の石 |
| 土の魔石 | 土の魔晶石 |
| 狼の骨 | 战马の骨 |
| 兽王の骨 | |

| 任务50·手に入れたい宝 | |
|---|---|
| 地点： | |
| キスネの丘 | |
| 敌平均等级： | |
| LV19 | |
| 胜利条件： | |
| 破坏敌方水晶 | |
| 败北条件： | |
| 己方水晶被破坏 | |
| 胜利奖励： | |
| 2400G | 火の魔晶石 |
| ピュアシルバー | カエデの原木 |
| 圣石 | |

| 任务51·おたからのハードル | |
|---|---|
| 地点： | |
| テペ·クル神殿 1 | |
| 敌平均等级： | |
| LV18 | |
| 胜利条件： | |
| 取得指定位置的マテリアル | |
| 败北条件： | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励： | |
| オリハルコンの沙 | オリハルコンの块 |
| オリハルコン矿石 | |

要点：注意 LV36 的米诺牛。

| 任务52·くずれゆく调和 | |
|---|---|
| 地点： | |
| テペ·クル神殿 2 | |
| 敌平均等级： | |
| LV18 | |
| 胜利条件： | |
| 击破所有敌人 | |
| 败北条件： | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励： | |
| ゴブリンのかばん | 圣石×2 |

## 第三章 最速の空贼 落ちる

菲萝：梵哥？

凯茨：你不去吗？

梵：……我说啊，我们在做这些事的时候，其他的空贼也在雷姆雷斯的其他地方捣乱。

潘蕾萝：是啊，大家分工合作怎么样？

托马西：那样的话就交给我吧。情报收集的话我最在行，我就四处飞搜集空贼的所在之处，然后把空贼的情报写在这个揭示板上。

潘蕾萝：拜托你了，托马西。

梵：那我们出发吧！

托马西：真是……连句感谢都没有吗？

菲萝：加油！

说完大家一起跑了出去，开始了守护圣晶石的旅行。

在圣晶石的所在地——回归之丘（キスネの丘），空贼们正在对艾格尔们大打出手。

梵：喂！住手啊！

潘蕾萝：这里也被空贼……

梵：得去帮助他们！

救下最后四个艾格尔族人后，从他们那里得到了空贼的情报。

艾格尔之民：空贼们的大部队已经向这前面的神殿去了。

梵：圣晶石就在那里对吧？

潘蕾萝：以圣石为目标的话也没必要袭击艾格尔族人啊！

梵：……并不是所有人都是义贼啊，想要夺去的话会不择手段的。

潘蕾萝：梵，让艾格尔族人都到飞空艇里避难去吧，在这里说不定又会被袭击。飞空艇后面不是有很大的休息室吗？

梵：好的！

琉多：真的可以吗？

梵：当然了！那艘船就是大家的家！我就是父亲，潘蕾萝是母亲。

在神殿入口，却遇到了麻烦，由于没有召唤门，梵打算直接硬拼。

梵：那我们直接冲进去吧！

凯茨：不行！梵哥太武断了，太冲动了！

琉多：这个遗迹有一个隐藏的入口，不过必须从里面才能打开。

菲萝：这不还是不行吗？

梵：那么让我去吧。

潘蕾萝：你一个人？很危险啊！

梵：偷偷地溜进去我最在行了。一个人的话，还方便行动。

潘蕾萝：但是……

梵：不会有事的，我会小心的。那么就在隐藏入口处汇合了！

进入神殿之后，巨大的圣晶石前已经聚集了不少空贼。把他们赶走后，众人来到圣晶石前。圣晶石前被安装了一个装置，而且圣晶石已经变得破破烂烂的了。

琉多：坏成这样，怪不得结界解开了，这个装置……




梵：翼之裁判干的吧？

凯茨：呜哇哇哇哇……什么东西来了！

从入口处走进来一个身穿着翅膀盔甲的人，周围聚集着紫色的灵气，每走一步都伴随着剧烈的震动，这一定不是一个小角色。

地上来的空贼们……温柔之力的持有者……

菲萝：这是什么？

凯茨：直接从心里说话？

翼之裁判：那么，服从我吧。找到在某处沉眠的剩余两个圣晶石，我就给你们实现愿望。

梵：我才不干！

翼之裁判：那么——成为依瓦利斯的支配者，怎么样？只要你听我的，不管什么愿望都可以实现的。

梵：我们不需要那种东西！

翼之裁判：呵呵……不愧是拥有无穷的欲望的生物，那么，你们想要的是"永远"吗？

梵："永远"？




潘蕾萝：不要，有什么东西进入心里来了！

翼之裁判：……原来如此，是那个高傲的空贼的同伴吗？去感受欲望的边境吧……

这时画面一转，进入了回忆模式。

你期望"永远"吗？

巴尔弗利亚：虽然带刺的玫瑰在我的狩猎范围呢……但是带毒的刺我可不想要。知道吗？拜托石头什么也不会明白的！什么"永远"，只不过是幻想而已，就像被失去的梦想所困而行动的空贼们一样。

翼之裁判：幻想才是真实，"永远"是对不灭的生命的憧憬。只要向我许愿的话，"永远"也会成为现实。

巴尔弗利亚：梦话到恋人的怀里去说吧，看我把这个"梦之石"也给埋葬掉。觉醒吧！到现实中来！

翼之裁判阻止了巴尔弗利亚的行动。

巴尔弗利亚：真是个粗暴的大小姐。让我来教教这匹烈马什么叫做礼节吧。

翼之裁判：不需要。

翼之裁判使用圣石召唤出幻兽西瓦在巴尔弗利亚背后，巴尔弗利亚被干倒在地。

潘蕾萝：刚才是怎么回事？

翼之裁判：只是让你们看想看的东西而已。

梵：你这家伙，把巴尔弗利亚怎么样了？

翼之裁判：我给了他自由……从生命中逃离的自由。

梵：我不相信你说的话！

翼之裁判走到圣晶石面前。

翼之裁判：你的愤怒……悲伤……所有的一切都奉献给"永远"吧！

说着翼之裁判举起了一块圣石。

梵："格尔巴多斯的秘宝"？你……是依瓦利斯的人类吗？

翼之裁判召唤出了西瓦，并且启动了装置。在众人忙着对付西瓦的时候，翼之裁判悄悄启动了装置，圣晶石被击得粉碎。

菲萝：为什么要做这种事？

琉多：……

潘蕾萝：对不起，琉多，我们没有守护好……

琉多：我不明白……

潘蕾萝：唉？

琉多：在这种时候，我说什么比较好呢？我不明白……

梵：别勉强了，这种东西无法好好表达的。

潘蕾萝：……梵。

梵：现在总之先去追那个家伙吧。

走出神殿，却遇到了意想不到的人，是巴卡莫兰以前的同伴。

布瓦西：慢着！这里不会让你们过去的。




巴卡莫兰：哈哈哈，你们终于来迎接我了啊！

布瓦西：什么啊，是你啊。和小鬼们一起鬼混在一起。

林：你已经不是我们的首领了，我们也不再是你的手下。

巴卡莫兰：什么！?

布瓦西：总之我们已经独立了。

巴卡莫兰：你们这些家伙！我要把你们全切成碎片！

林：哼，很可惜，现在的我们可不像从前了。

基休：看着吧！上啊！

说着他使用了一块圣石，召唤出了很多幻兽。

凯茨：这些家伙也有圣石？

梵：怎么回事？难道他们也和翼之裁判有关联吗？

潘蕾萝：不能放着不管啊。

战斗之后，三个邦伽族人一溜烟地逃跑了。

潘蕾萝：……怎么了？

凯茨：潘姐，我们现在开始要和那个翼之裁判战斗了吗？不得不战斗吧，那个叫做巴尔弗利亚的人被干掉了吗？

梵：巴尔弗利亚不会这么简单就被干掉的。

凯茨：那个翼之裁判利用了空贼们去破坏三个




圣晶石，扰乱这个世界和依瓦利斯对吧？

梵：我们必须要去阻止他。

菲萝：咿？凯茨，难道你在害怕吗？

凯茨：菲萝总是什么都不想就一阵乱干！

菲萝：你什么意思！

潘蕾萝：你们两人都别说了。……琉多，圣晶石已经被破坏了一个，结界如果全部被打开的话，雷姆雷斯究竟会怎么样呢？

琉多：我也不知道……但是一定有什么理由才会张开结界的，被封印的过去如果解放的话，就会发生不幸的事。

潘蕾萝：……凯茨，我其实也非常不安。但是呢，真正的"最重要的东西"的话，一定可以跨越过去的。巴尔弗利亚一定还活着！梵也说了，你只要相信就好了！对吧！

梵：让我们去拯救这个世界吧！我们的话，一定能做到的，是吧，大家！现在我们连剩下的两个圣晶石所在地都不知道，就只能先去追翼之裁判了。

潘蕾萝：刚才邦伽小弟说了，翼之裁判在海之岛。

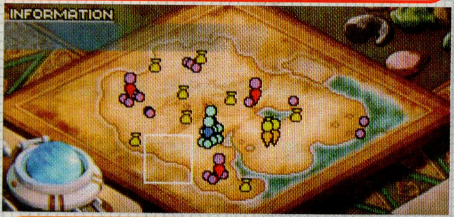
梵：琉多，海之岛在什么地方？

琉多：在这里的东边，是一个广阔的大陆，不会错过的。

梵：走吧！

# 第四章

## 任务 4-1 リッキー一味ピンチッス！




| | |
|---|---|
| 地点：乐园の岛イッシュ | 召唤门：无 |
| 胜利条件 | |
| 打开所有的宝箱 | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 /リッキー一伙全灭 | |
| 战场宝箱 | |
| カエデの原木 | エメラルド |
| 兽王の骨 | 宝箱怪兽×2 |
| 胜利奖励 | |
| 2500G | 合成指南·卷之下 |
| ラジエーション | トライデント |
| 圣石 | |
| 素材道具 | |
| 水の石 | 水の魔石 |
| 水の魔晶石 | 战马の壳 |
| 攻龙の壳 | ラミアのウロコ |

虽然没有召唤门，但是敌人很弱，现有的几个召唤兽完全够用了。在争取多开几个宝箱的同时要保护好リッキー一伙，不管他们的话很可能被全灭的。

## 任务 4-2 リッキー一味またまたピンチッス！




| | |
|---|---|
| 地点：お宝の眠る岛キップ | 召唤门：有 |
| 胜利条件 | |
| 破坏敌水晶 | |
| 败北条件 | |
| 我方水晶被破坏 | |
| 战场宝箱 | |
| | |
| 胜利奖励 | |
| 3000G | 灵歌の音杖 |
| アイスブランド | 圣石×2 |
| 素材道具 | |
| 土の石 | 土の魔石 |
| 土の魔晶石 | ネズミのしっぽ |
| 恶魔のしっぽ | モルボルのつる |
| カエデの木切れ | カエデの枝 |
| カエデの原木 | |

虽然我方只能出战两个人物，但是由于敌人太菜，我方还有三个同伙帮助，战斗异常简单。首先清理掉左边靠近水晶的敌人，然后一路杀向敌人的水晶并把水晶破坏掉就可以了。

## 任务 4-3 归ってきた大悪党




| | |
|---|---|
| 地点：热云の洞窟ヤッピ | 召唤门：无 |
| 胜利条件 | |
| 找出神殿 / 打倒バッガモナン | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |
| 战场宝箱 | |
| オリハルコン矿石 | 攻龙の壳 |
| 兽王の毛皮 | モルボルのつる |
| 火の魔晶石 | 水の魔晶石 |
| 土の魔晶石 | 雷の魔晶石 |
| 胜利奖励 | |
| 圣石 | |
| 素材道具 | |
| オリハルコンの沙 | オリハルコンの块 |
| オリハルコン矿石 | 绿色の液体 |
| 银色の液体 | 黄色の液体 |

一路前进直到发生剧情任务条件变更，这时只需要打败バッガモナン就可以了。不要指望リッキー伙，他们在遇到バッガモナン之后就会被围住。而我们只需要专心围攻バッガモナン就可以轻松胜利。

## 任务 4-4 とれわれのフイロ




| 地点：热云の洞窟ヤッピ | 召唤门：有 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 打倒バッガモナン | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |
| 战场宝箱 | |
| | |
| 胜利奖励 | |
| 3500G | 守りの指轮 |
| 圣石 | 火の魔晶石 |
| 素材道具 | |
| | |

由于任务是打倒バッガモナン，首先占领一个召唤门，将三级召唤兽召出，然后直接往バッガモナン处冲就可以了。

## 任务 4-5 绝望の仪式




| 地点：热云の洞窟ヤッピ | 召唤门：有 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 打倒ベリアス | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |
| 战场宝箱 | |
| | |
| 胜利奖励 | |
| ストームワンド | 武具合成大全 |
| 圣石 | |
| 素材道具 | |
| | |

有点难度的一关，首先占领左边的召唤门，将三级召唤兽召出。然后从右下角绕到右上角去占领召唤门。中间那一大堆敌人很厉害，直接冲的话很危险。占领两个门之后再把台阶上的那一批敌人引出来干掉。然后回到右下角去占领中间的门，这样就不会把 BOSS 引出来。所有杂兵都清掉后直接冲 BOSS，注意魔法师灵活运用，因为他是主要火力来源。战斗结束后可以使用必杀技了。

## 第四章 圣石争夺大作战！

托马西：你们说的海之岛的情报有了，流言说海之岛有大量的空贼前往，空贼的目的当然就是圣晶石了。总之就是非常危险的情况，这样也要去吗？

梵：翼之裁判在的可能性也很高，这正是我们所期望的。

来到海之岛，梵一行顺利进入港口。

梵：喂，托马西，你说非常危险来着？

托马西：你不觉得周围都充满了危险的气氛吗？

菲萝：好像很好玩啊。

两个小家伙欢快地冲出去了。

托马西：总之就是这样，你们小心一点吧。

在船上，梵见到了一个熟面孔。

梵：喂，理基(リッキー)！




理基：什么啊，这不是梵吗？看，新人空贼的登场！好久不见了呢。

爱尔莎：哎呀，你们还好吗？我们还是老样子呢。

拉兹：哟～靠不住的梵！

菲萝：……这些人是谁？

凯茨：之前的冒险里遇到的空贼吧？

梵：以海为城的理基一伙在这里做什么呢？

拉兹：有传言说在天空的彼端出现了宝岛，我们听了当然要来了！

潘蕾萝：已经传得这么广了啊。

梵：我有事想问你，这个像祭典一样的热闹气氛是啥啊？

理基：哈哈哈哈，显而易见的事啊！现在正在召开"圣石争夺大作战"！

梵：圣石争夺大作战？

理基：哦哦，我修正一下，应该是"闪耀吧！第一回理基杯圣石争夺大赛"！

梵：不管怎么都好啦！

爱尔莎：啊，可惜，这里是空贼们传说中的浮游大陆，大家都气氛高涨啊。

拉兹：不多找点宝藏怎么行啊！

理基：正是如此！我们是为了实现空贼的梦想才召开了这次大会！难道来到了这种游乐胜地，就高高兴兴地去吧！

潘蕾萝：……游乐胜地？

梵：你知道翼之裁判吗？

理基：啊……？翼之裁判？

梵：知道吗？

理基：啊！那家伙怎么看都不顺眼，不想和他说话。

梵：什么啊！你平时这么多废话！

理基：等等，梵，就算你已经厌倦了，但这是我们的信念。

梵：唉？

爱尔莎：向那样的冒牌裁判摇头摆尾祈求奖励，是堕落的空贼才会做的事，高傲的依瓦利斯空贼是绝不会这样的。

理基：想要圣石的话，就靠自己的力量去夺过来。比起别人给予的宝物，自己找到的宝物才是真正的宝物！我们也想让空贼同伴们醒悟过来。所以！我们空贼决定反抗那个讨厌的裁判！那么你们也来参加吧！报名费也拜托了！呀哈！

梵：反抗是好事啦……

菲萝：参加吧！说不定可以找到"最重要的东西"呢。

凯茨：我也想要这样的冒险。

潘蕾萝：梵，怎么办？报名费的话，再给他砍价就可以了……

凯茨：是啊！潘姐的得意技。

菲萝：我也会协力的！

梵：空贼千万不能随意地去战斗的。

潘蕾萝：凯茨来到这里之后状态变好了呢。

菲萝：嘿！

潘蕾萝：但是找翼之裁判的事别忘记了哦！

凯茨：太好了！菲萝，去砍价吧！

菲萝：好耶！

琉多：巴卡莫兰不见了。

潘蕾萝：啊，说起来一时没看住他。

梵：逃了吗？

潘蕾萝：怎么办？

梵：算了，要报仇的话就让他去吧。

拉兹：喂，梵！

爱尔莎：……你怎么教育手下的啊。

理基：这些家伙太厉害了！报名费免了，这是特例的哦！500000G 都免掉了，我们真是太宽容了！太宽容了啊！

潘蕾萝：你干了什么？菲萝？

菲萝：嘿嘿，学了一下潘姐而已。

爱尔莎：那么，差点忘了说，我们也会参加的哦。

理基：那么开始！我们先去咯！回见了！呀吼～

拉兹：不会输的！

菲萝：那么我们也快走吧！

在乐园之岛上，理基一行似乎遇到了麻烦。

理基：喊，又召出奇怪的怪物，是召唤士吗？

梵：理基，没事吧？

理基：哈！这里的宝物是我们先发现的，一个也不给你！

梵：不说这个了，你们不能召唤吧？需要帮忙吗？

菲萝：顺便宝物也交给我们吧！

在宝箱都开完之后，理基和梵在沙滩上汇合。

理基：……原来如此，你们是在追那个裁判啊。

梵：这是这个世界里的最重要的大事，你们如果知道些什么的话，一定要告诉我。

理基：是吗，想知道吗……那个裁判是什么人，

现在在哪里。不，这种事就让他去吧！

梵：哈？？

理基：重要的是要抢在那家伙之前把宝物搞到手。

梵：你们……

潘蕾萝：……其实他们什么都不知道吧？

理基：比起知识宝物更重要！在考虑之前先行动！向着下一个宝物飞啊！呀吼！

理基一边说着这句话一边逃掉了。

潘蕾萝：还是我们自己找吧。

菲萝：宝物也要找！

凯茨：约定哦！

梵：好！走吧！

来到相临的小岛，再次遇到了理基。

梵：理基！

理基：吵死了！别来打扰我！不过……你来得正是时候。




梵：究竟想怎么样？

爱尔莎：刚才我们和敌人交手了。

梵：要我再帮你吗？

拉兹：我们不能使用召唤兽，那些家伙太卑鄙了！

理基：但是！我不会要你的帮助的！……所以，这是他们两个人要求的。

梵：作为交换，得到的宝物就属于我们了。

理基：哈哈～谢谢你们！不过我不会送你们礼物的。

梵：你说过了。

理基：吵死了！那就再见了！

说完理基一伙离开了，来到沙滩遇到了托马西。

托马西：喂～

梵：怎么了，托马西？

托马西：我找到了！这个岛上有地下神殿！这才是你们最喜欢的吧！

潘蕾萝：你辛苦了，调查得这么清楚。

托马西：嘿嘿，间谍·托马西华丽的情报收集！间谍就是宿命中的秘密职业，不要迷上我哦。

梵：地下的神殿……翼之裁判也在那里吧。

托马西：不只是翼之裁判，还有好多宝物呢。

凯茨：宝物！

菲萝：哦～～

托马西：那么像平常一样吧，间谍就再此道别了，Good luck!

来到热云洞窟亚匹（ヤッピ）。

梵：在这个洞窟里真的有神殿吗？




就在众人张望的时候，理基一伙飞快地从身边率先冲了进去。

理基：我先走了！呀吼～

梵：不是在这里犹豫的时候，我们快走吧！

就在梵一行边打边前进的时候，洞穴深处巴卡莫兰一伙正聚集在一起。

林：又是那帮小鬼，这次不会放过他们！

巴卡莫兰：在那之前，你们几个会先被我切成肉丝！

巴卡莫兰出现了，瞬间就击倒了三人。

巴卡莫兰：小鬼们！给我等着，我来切你们来了！




理基：喂喂，那怎么回事？是巴拉莫兰？

拉兹：不要卷进去了，早点把宝物拿完走人。

梵：什么啊！这些家伙真是！

打倒巴卡莫兰之后，梵发现他鼻子上的环没有了。

梵：真是，托马西的轮没了……

菲萝：但是，觉得他有点可怜……

菲萝走近去看他的情况，却被一把抓住，带到神殿内部去了。

梵：慢着！

潘蕾萝：不好了！菲萝被抓去做人质了！

巴卡莫兰：咕……

菲萝：哈……哈……哇！

梵：菲萝！你没事吧？

潘蕾萝：得快点去救她！

理基：把可爱的女孩子抓去做人质，真是……

爱尔莎：下流。

梵：不是说笑的时候了，理基，帮我。

爱尔莎：怎么样？

理基：帮你是可以……但是……

梵：我明白！这里的宝物全部归你！

理基：哈哈哈，这点报酬是不是有点少啊？

拉兹：是啊，对手是那个巴拉莫兰啊！

爱尔莎：再拿点诚意出来？

梵：什么啊！那你们究竟想要什么！

理基："那个孩子的笑容"！干掉他们！上啊！

梵：理基！谢谢！

打到一半另外三个邦伽族人冲了进来。

基休：可恶！还是和以前一样只有蛮力的笨蛋。

林：不甘心，不管是谁，干掉他吧！

布瓦西：大家一起上！

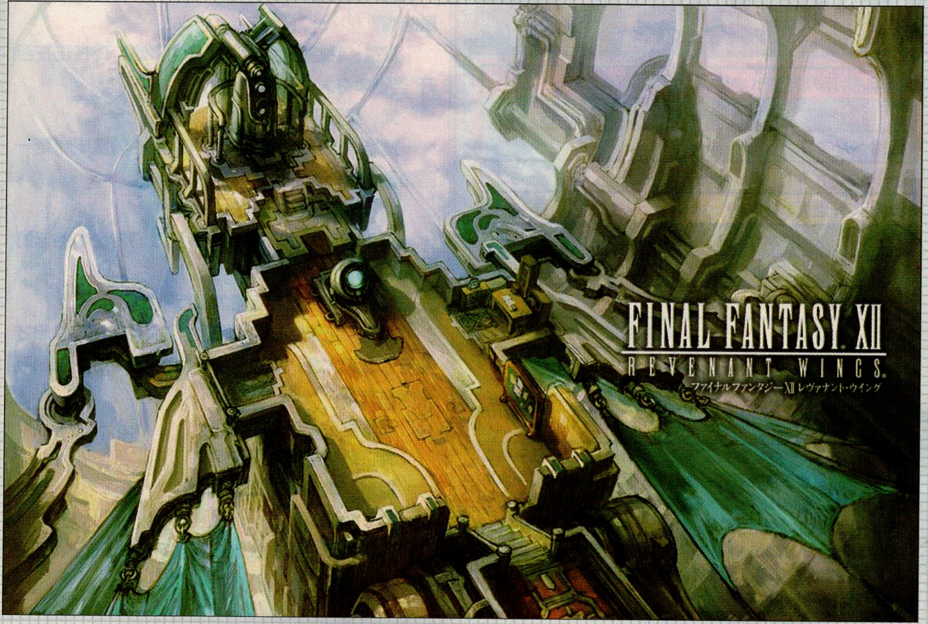
理基：好，这些杂兵就交给我吧！

合力之下终于制服了巴卡莫兰，菲萝也顺利救出了。

菲萝：对不起，我尽给大家添麻烦……我是不是回依瓦利斯算了。

潘蕾萝：菲萝……

凯茨：这种事虽然……没有啦！有菲萝在我才不



会感到害怕！有菲萝在大家才会有精神！

菲萝：凯茨……

梵：是啊，菲萝，我们一直都靠你来打气，这次就算扯平了。

理基：哦，小姐又恢复精神了。

拉兹：是啊，报酬……

爱尔莎：就100万吧！

梵：太贵了！潘蕾萝，像往常一样，拜托了。

潘蕾萝：什么往常一样？

菲萝：哈哈哈，那什么啊！

理基：好！好！太好了！那么——再会咯。这家伙就拿给我换赏金吧，走了！

就在理基一伙离开之后，突然发生了剧烈的地震。

梵：怎么了？

菲萝：啊啊啊啊啊！

为什么……为什么！

潘蕾萝：什么，这个感觉……悲伤？

凯茨：愤怒？不要！我好怕！

琉多：怎么了？大家

潘蕾萝：有什么进来了……感情流进来了！

梵：可恶，是那个家伙！

潘蕾萝：翼之裁判？

梵：巴尔弗利亚？和那个时候的感觉一样。

潘蕾萝：流多，你什么都没感到吗？

琉多：是啊。

梵：是从里面传来的。

潘蕾萝：进去看看吧。

来到神殿内部，发现一个巨大的散发出红色光芒的石头。

琉多：这个不是圣晶石，只是普通的圣石而已。




梵：这里也不对啊。

潘蕾萝：但是，看那里！

在圣石前，翼之裁判正在一个召唤阵前进行着什么召唤仪式。

梵：喂，你在做什么？住手！




翼之裁判冷笑了一下，召唤出了一个魔人贝里亚斯（ベリアス）。

干掉魔人之后，翼之裁判继续开始召唤。

翼之裁判：出来吧！远古的君主巴哈姆特（バハムート）！消去所有的悲伤吧！




梵：住手啊！

众人冲上去想要阻止翼之裁判，但是为时已晚，巴哈姆特从召唤阵里出现。在这危机时候，一个光球从远处飞来，将梵等人救走了。被召唤出的巴哈姆特破坏了整个浮游的岛屿，贝鲁休号从远处飞了过来……

# 第五章

## 任务 5-1 傷ついた青年

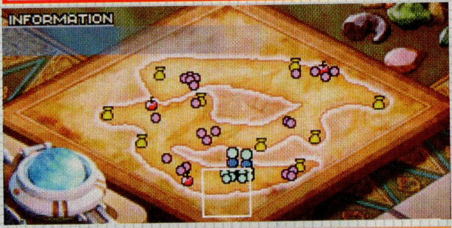



| 地点：ゲゲロ密林 | 召唤门：无 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 青年救助成功／把青年带到安全地带 | |
| 败北条件 | |
| 青年救助失败／我方队长全灭 | |
| 战场宝箱 | |
| 圣石 | 圣石 |
| 胜利奖励 | |
| | |
| 素材道具 | |
| 土の石 | 土の魔石 |
| 土の魔晶石 | 狼の骨 |
| 战马の骨 | 兽王の骨 |

虽然没有召唤门，但是敌人很弱，现有的几个召唤兽完全够用了。在争取多开几个宝箱的同时要保护好リッキー一伙，不管他们的话很可能被全灭的。

FINAL FANTASY.XII
REVENANT WINGS

## 任务 5-2 パンネロにおみやげ




| 地点：ゴゴザの流 | 召唤门：无 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 找到很多食物 | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |
| 战场宝箱 | |
| 圣石 | 圣石 |
| 胜利奖励 | |
| | |
| 素材道具 | |
| ネズミのしっぽ | 悪魔のしっぽ |
| モルボルのつる | スギの木切れ |
| スギの枝 | スギの原木 |
| オリハルコンの沙 | オリハルコンの块 |
| オリハルコン矿石 | ラピスラズリ |
| アクアマリン | サファイア |

由于只有两个主力攻击人物，没有恢复系角色，最好事先调整召唤兽阵容，带两个回复系召唤兽。战斗中以凯茨的魔法为主要火力，梵在前面做肉盾，敌人数量不多，小心一点前进便可。把所有果树都采集后任务结束。

## 任务 5-3 ウイリスのさがしもの




| 地点：トマジのキャンプ场 | 召唤门：无 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 成功保护ウイリス | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭／ウイリス战斗不能 | |
| 战场宝箱 | |
| | |
| 胜利奖励 | |
| | |
| 素材道具 | |
| | |

ウイリス就是个大包袱，站在中间不能动，我们需要一边抵挡四面涌来的幻兽，一边把远处的幻兽引到中间来消灭掉。只要集中兵力还是很简单的。打到一半后敌人的头领出现，这时就不要管杂兵了，击败它之后胜利。

## 任务5-4 君の踊りを




| | |
|---|---|
| 地点:トマジのキャンプ场 | 召唤门:有 |
| 胜利条件 | |
| 阻止ウィリス | |
| 败北条件 | |
| パンネロ战斗不能 | |
| 战场宝箱 | |
| | |
| 胜利奖励 | |
| 圣石×3 | |
| 素材道具 | |
| | |

パンネロ无法出战,我方少了个重要的回复系角色,因此一定要小心保存每个队长。如果耗血了可以去旁边吃吃蘑菇回复一下。先把周围涌来的杂兵打了,然后把远处的杂兵引过来先干掉。最后集结全部的兵力集中攻击ウィリス,打败他之后胜利。

## 第五章支线任务

| 任务58·怒りの海龙 | |
|---|---|
| 地点: | |
| 隠された岛オッグ(挑战因失去居住场所而愤怒的海龙王利维亚桑) | |
| 战场宝箱: | |
| チルワンド | アイスランス |
| 敌平均等级: | |
| LV34 | |
| 胜利条件: | |
| 击破リヴァイアサン | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| ハイプレッシャー | 圣石 |
| 素材道具: | |
| サンゴのかけら | サンゴの枝 |
| 真珠 | ウサギの毛皮 |
| クアールの毛皮 | 兽王の毛皮 |
| ペリドット | マラカイト |
| エメラルド | 雷の石 |
| 雷の魔石 | 雷の魔晶石 |

| 任务54·ごちそうに飞べ! | |
|---|---|
| 地点: | |
| 乐园の岛イッシュ(寻找让パンネロ制作超级料理的至宝) | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV27 | |
| 胜利条件: | |
| 取得食材 | |
| 败北条件: | |
| フィロ战斗不能 | |
| 胜利奖励: | |
| 疾雷の衣 | 圣石 |
| 素材道具: | |
| ラピスラズリ | アクアマリン |
| サファイア | 水の石 |
| 水の魔石 | 水の魔晶石 |
| 战马の壳 | ラミアのウロコ |
| 攻龙の壳 | |

注:守护食材的ランド タートル等级高达37,务必小心。

| 任务55·地下神殿防卫作战! | |
|---|---|
| 地点: | |
| ウイネ·クル神殿 1(帮助エグル族击倒入侵的空贼) | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV28 | |
| 胜利条件: | |
| 击破所有敌方リーダー | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭,任一エグル族战斗不能 | |
| 胜利奖励: | |
| 6800G | シャーマンローブ |
| 圣石×3 | |
| 素材道具: | |
| オリハルコンの沙 | オリハルコンの块 |
| オリハルコン矿石 | 绿色の液体 |
| 银色の液体 | 黄色の液体 |

| 任务56·突然のおトク情报 | |
|---|---|
| 地点: | |
| ウイネ·クル神殿 2(寻找合成用的珍贵マテリアル) | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV28 | |
| 胜利条件: | |
| 取得マテリアル | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| 太古炎演义 | 太古の炎 |
| 素材道具: | |
| ボムの燃えカス | ボムの抜け壳 |
| ボムの右腕 | 火の石 |
| 火の魔石 | 火の魔晶石 |
| 地龙の骨 | 飞龙の骨 |
| 自由战斗素材道具: | |
| ピンクシルバー | ホワイトシルバー |
| ピュアシルバー | 火の石 |
| 火の魔石 | 火の魔晶石 |
| 狼の骨 | 战马の骨 |
| 兽王の骨 | |

| 任务57·うるわしの圣天使 | |
|---|---|
| 地点: | |
| ウイネ·クル神殿 3(寻找强力幻兽圣天使アルテマ) | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV32 | |
| 胜利条件: | |
| 击破アルテマ | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| いやしの腕轮 | 圣石 |
| 素材道具: | |
| | |

注:任务完成后パンネロ习得必杀技,アルテマ封印解除。

| 任务59·あの场所に忘れたもの | |
|---|---|
| 地点: | |
| トマジのキャンプ场(取回パンネロ忘记的东西) | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV30 | |
| 胜利条件: | |
| 击破所有敌方リーダー | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| 7500G | シルバースタッフ |
| 圣石×3 | |
| 素材道具: | |
| スギの木切れ | スギの枝 |
| スギの原木 | ウサギの毛皮 |
| クアールの毛皮 | 兽王の毛皮 |
| 绿色の液体 | 银色の液体 |
| 黄色の液体 | |

| 任务62·地鸣の统制者 | |
|---|---|
| 地点: | |
| サワワの森(寻找地震发生的原因) | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV33 | |
| 胜利条件: | |
| 击破ハシュマリム | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| アーマートルク | 圣石 |
| 素材道具: | |
| 圣石 | ピンクシルバー |
| ホワイトシルバー | ピュアシルバー |
| 雷の石 | 雷の魔石 |
| 雷の魔晶石 | ラピスラズリ |
| アクアマリン | サファイア |

注:任务完成后リュド习得必杀技ファンファーレ,ハシュマリム封印解除。

| 任务60·お似合いのマテリアル | |
|---|---|
| 地点： | |
| ゲゲロ密林（寻找特殊マテリアル） | |
| 战场宝箱： | |
| | |
| 敌平均等级： | |
| LV31 | |
| 胜利条件： | |
| 取得マテリアル | |
| 败北条件： | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励： | |
| アーマートルク | 圣石 |
| 素材道具：（仅在该任务出现） | |
| ピンクゴールド | ホワイトゴールド |
| ピュアゴールド | |

注：完成该任务后商店商品永久降价5%。

## 第五章 空贼团漂流记

梵：啊——！

梵郁闷地大吼，背后正在修理飞空艇的托马西不高兴了。

托马西：有时间在那里自暴自弃的话，不如过来帮忙修理怎么样？梵船长！

梵：就差一点就可以追上翼之裁判了！但是却让他跑了……

托马西：好不容易得救了，你就别发牢骚了。

梵：可恶！那个假裁判！

梵气得直瞪眼，但是却无济于事。

潘蕾萝：梵，你觉得翼之裁判是在那里干些什么呢？

梵：召唤巴哈姆特……是这样吧？

琉多：不止这样，那个时候召唤门已经有反应了。

梵：说起来，当时还有一个人出现。

潘蕾萝：是啊，我也看到了，是那个人救了我们。

菲萝：难道是巴卡莫兰？还是说……理基（リッキー）？

凯茨：我想不会是他们。

托马西：不是我哦……喂，别无视我啊！

大家都缓过气后，梵开始观察周围的情况，看来是落到一个小岛上了……

梵：可恶！落到岛上了！那家伙夺走了艾格尔（エグル）一族的故乡……

潘蕾萝：对不起，琉多。

潘蕾萝突然向琉多道歉，琉多一时也没有反应过来。

琉多：……？

潘蕾萝：我们没能够阻止裁判……

琉多摇摇头，叹了口气。

琉多：落到这个岛上也是我们的命运。

梵：不对！我们的命运不会就这么决定了！没有不能争取到的未来！……我不会放弃的。

说完梵一个人跑了出去，就这样，开始了在岛上的漂流生活。

### 托马西漂流日志·遇难第1日

就这样……我们的求生生活开始了，首先要做的就是解决食物的问题。

而我托马西兼任飞空艇修理师和记录者，虽然我有写航海日志这习惯没有跟任何人说过……

潘蕾萝：这里是无人岛呢，水和空气都是这么清新。

潘蕾萝一点没有落难的感觉，反而觉得很高兴的样子。

琉多：神……菲尔萨诺斯（フォルサノス）给予的保留了自然环境的小岛。在那里艾格尔无法居住，而雷姆雷斯（レムレース）则在那里守护着秩序。

菲萝：但是有谁在那里！倒在了那里！

大家随着菲萝的视线看去，一个人倒在了草地上，而且这时从远处走来几只幻兽，并且在不断接近中。

凯茨：野生的幻兽！梵哥，我们该怎么办？

凯茨一下子慌了起来，而潘蕾萝已经冲了出去。

潘蕾萝：得赶快去救他！不然的话……

梵召唤出召唤兽对抗野生的幻兽，潘蕾萝赶到倒下的青年身边，他终于醒了过来。

青年：呜呜……

这时背后又出现了三只幻兽，为了救出青年梵把他带在身边一起行动。

潘蕾萝：走到那边应该就没问题了，在这段路上大家就负责保护吧。

在潘蕾萝和大家的保护下，青年终于走到了安全地带。

青年：呼……呼……为什么，要救我？

青年低声嘀咕着，但是大家都没有听到他的话。

凯茨：你从哪里来的？

潘蕾萝：我们先带他回去吧，不好好休养一下不行的，你说呢，梵？

梵：是啊，就算他看起来像坏空贼的同伙。

梵点了点头，然后和潘蕾萝一起将这个青年带了回去。

### 漂流日志·遇难第3日

梵带回来的男子一直对我们有所警戒，而且魂不守舍的样子。醒来的时候也是，什么也不说，看起来是一个冷酷的人。总之，他让我感觉不舒服，我想一定不止我一个人这样认为。

梵：喂，告诉我吧，你究竟是什么人？在这里干什么？

潘蕾萝：你受伤了所以不要逃了，相信我们吧，好吗？

青年 ……

青年还是默不作声，梵和潘蕾萝一起无奈地摇了摇头。

菲萝：我能感觉得到，有点像艾格尔人的感觉。

潘蕾萝：菲萝，这样说很失礼哦。

旁边琉多叹了口气。

梵：喂，我们救了你，一般来说你应该感谢我们吧？

青年还是沉默。

潘蕾萝：对了！

潘蕾萝突然想起了什么，走到大家中间，鞠了一躬之后，开始跳起舞蹈。随着潘蕾萝的舞姿，大家都被带动起来，显得十分高兴。

舞蹈结束了，潘蕾萝走到青年面前。

潘蕾萝：嘿嘿，怎么样？

青年 ……谢谢。

青年沉默了一阵之后，终于开口说出了第一句话。

潘蕾萝：啊哈，太好了，我是潘蕾萝，告诉我你的名字吧。

青年 ……我叫威利斯（ウィルス）。

潘蕾萝：谢谢，请多指教了，威尔斯。

这时梵叹了口气，一个人走了出去，潘蕾萝从后面叫住了他。

潘蕾萝：梵，你要去哪？

梵：找吃的，必要的东西对吧。

说完梵跑着出去了，凯茨也跟在梵后面一起跑了出去。

琉多：梵他究竟怎么回事？

菲萝：潘姐的舞蹈是为特别的人而跳的，所以……

梵和凯茨跑出来后，两人边走边聊着。

凯茨：潘姐的舞蹈真是效果超强啊！在我消沉的时候也一起跳过呢。

梵：真不想看到呢……

凯茨：潘姐他呢，一直对大家都很温柔。……有点像……母亲的感觉吧。

梵：……说不定真是这样呢。

凯茨：嘿嘿，对梵哥来说，潘姐也像是母亲一样吗？还是说……女朋友？

梵被凯茨的话吓了一跳，赶紧岔开话题。

梵：好了好了，总之先找食物吧。




二人合力清理掉路上的幻兽，摘得了不少水果。

梵：这样就可以回去了吧。

梵拿着食物回到了营地，发现大家的气氛有点奇怪。

梵：你们在干什么呢？

梵跑到托马西身边。

托马西：嘘——看那边，那两个人气氛正好着呢，你等等啊，我托马西大人去当间谍。啊！喂！梵……

托马西正自顾自地说着，梵根本没理他直接走到那两个人身边去了。

梵：潘蕾萝！

潘蕾萝听到梵的声音，转过身来。

潘蕾萝：啊，你回来了啊。

梵：知道些什么了吗？

潘蕾萝：嗯……威利斯在找一个人。

梵：在找人？谁？

威利斯：……

潘蕾萝看了看威利斯的眼神，似乎有点犹豫。

潘蕾萝：我可以说出来吗？

威利斯：嗯，可以。

潘蕾萝：威利斯的恋人，名叫米蒂亚（ミディア），维拉（ヴィエラ）族人。

梵：嗯……

威利斯：因为战争，我和她分离了……

梵：战争？

威利斯：纳鲁比纳（ナルビナ）战役。

梵：什么！？

梵听到这个消息后大吃一惊。

潘蕾萝：对，就是帝国占领我们国家的那场战役……

梵：这么说，你是纳鲁比纳的人咯？……怎么会出现在雷姆雷斯这里呢？

威利斯：因为……

正说在关键时候，远处传来菲萝的一声尖叫，接着就看见菲萝神色慌张地乘着滑板飞了过来。

菲萝：野生的幻兽！来了好多啊！

潘蕾萝：冲着威利斯来的吗？大家保护好威利斯！

梵已经进入了战备状态，凯茨和菲萝两个小家伙也作好了准备。

菲萝：梵哥，保护威利斯可以吗？

梵：这种问题别问我啊！

激烈的战斗结束后，潘蕾萝担心地跑到威利斯身边查看他的情况。

潘蕾萝：威利斯，没事吧。

威利斯：……嗯，我没事。潘蕾萝呢，没受伤吧？




潘蕾萝：嗯，谢谢。

威利斯和潘蕾萝互相说着话，远处的梵实在是看不下去了，只"哼"了一声之后独自离开了营地。

菲萝：梵哥怎么了？心情不好么？难道是嫉妒了？感情危机么！？

凯茨：好像潘姐找到了"重要的东西"呢～

夜晚就在几人各自复杂的心情中过去了……

### 漂流日志·遇难第7日

不好了！我们的野外求生生活好像朝麻烦的方向发展了。潘蕾萝和威利斯的关系越来越好，已经无法阻止了！根据恋爱猎人·托马西大人我的预想，两个人的相性超合得来的。那么——你该怎么办呢？梵！

河边——威利斯和潘蕾萝两人独处。

潘蕾萝：怎么了？威利斯，重要的话……是什么？

威利斯：潘蕾萝……能遇到你太好了。

潘蕾萝：怎么了，突然这么说。

威利斯：我认为……只有你是可以相信的。如果，没有和你相遇的话，我会怎么样呢……请听我说，其实……我……

话说到一半，威利斯的身上突然出现了奇异的彩色烟雾，潘蕾萝吓了一跳，傻坐在了地上。

梵：你说威利斯怎么了？

潘蕾萝惊慌地回到营地，梵不解地问。

潘蕾萝：我也不明白！威利斯他，其实早已经死了！

菲萝：什么？这究竟是怎么回事？

凯茨：啊？已经死了那怎么会在这里？

梵：潘蕾萝，不要这样，死这种话怎么能乱说呢。

潘蕾萝：但是，威利斯他……让我看了！我相信他。

梵：相信他……这算什么！？

——让我告诉你们吧。突然一个声音响起，众人脑海里出现了奇异的场景。在一个巨大的水晶前，翼之裁判正站在那里。

翼之裁判：菲尔萨诺斯啊～赐予我力量吧！

裁判剧情一个水晶，随着魔法阵的震动，在强光中出现了一个少年。

翼之裁判：哦哦，哦哦哦……威利斯……我的威利斯……

裁判走到少年的身边，呼唤着他的名字，但是他突然注意到了什么，失神地大叫起来。

翼之裁判：不对！不对！你不是威利斯！

裁判一掌将少年击飞，他重重地撞到台阶上。为什么……为什么要这样……随着远处的声音，少年全身被光圈包围，以极快的速度飞走了。

众人回过神来，发现翼之裁判已经站在了面前！

梵：翼之裁判！你来这里干什么！

翼之裁判：……当然是来见他的。

潘蕾萝：你……莫非是米蒂亚！？

梵：威利斯一直在找的难道是这个家伙？

翼之裁判：不知道，名字什么早也经舍去了。

梵：你在那个洞窟里干了些什么！

翼之裁判：……给予灵魂自由。

梵：就是因为有像你这样的人存在！

梵勃然大怒，拔剑冲了上去，却被裁判一下子弹了回来。

翼之裁判：已经……不再迷茫了。

在翼之裁判不断逼近梵的时候，威利斯出现了。

威利斯：住手，米蒂亚！

翼之裁判转向威利斯，

翼之裁判：说起来，我本来就是来收拾你的。

裁判举起水晶，威利斯身上发出奇异的光线之后，变成了一个身穿盔甲，骑着战马的骑士。

潘蕾萝：威利斯！不要！威利斯！

翼之裁判：哼哼……这就是你们所说的幻兽。反正对于不能使用魔法的你来说，这个样子再适合不过了。

失去理性的威利斯步步逼近，潘蕾萝站出来挡在他的面前。

潘蕾萝：不行！威利斯！你振作一点！

梵冲了上去，将潘蕾萝护在了身后。

梵：潘蕾萝，别这样，这家伙……已经不再是威利斯了。

潘蕾萝：不要……我不要这样！！！




战斗中，裁判突然对琉多说起了意味不明的话。

翼之裁判：你们艾格尔族和幻兽一样，都是不完全的存在。这个世界让它毁灭好了，把剩下的圣晶石的力量夺过来，前往依瓦利斯。

战斗结束了，异化的威利斯被打败，就在梵给他最后一击的时候，潘蕾萝冲了上来拉住了他。

潘蕾萝：不要！……求你了，他是威利斯啊！

梵：潘蕾萝……但是，这样下去的话……

琉多：让我来。

琉多举起长枪，飞到空中给了威利斯最后一击，威利斯倒了下去。

潘蕾萝：啊……威利斯……

威利斯散发着幻彩的烟雾，消失了。

潘蕾萝：对不起！对不起！！为什么……

琉多：反正，对我们艾格尔来说，没有像你们一样的"心"。就像裁判说的那样，是不完全的存在。

潘蕾萝：就算这样……

琉多：我不明白你的眼泪的意义，……这样的生物让他消失是最好的选择。

潘蕾萝：琉多……

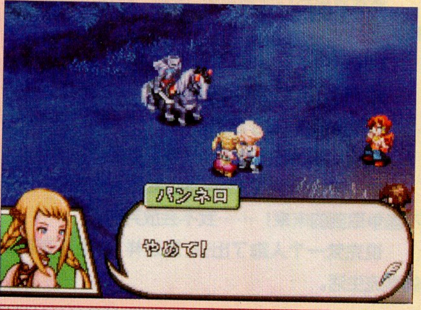
### 漂流日志·最终日

那些家伙在外面吵闹的时候，工程师·托马西彻夜地修理飞空艇，并且在今天终于修好了。这样漂流生活终于可以完结了，但是那些不知道我辛劳的家伙在干什么呢？都已经是一大早了。

琉多：……潘蕾萝，我有事要拜托你。你的舞蹈……能让我再看一次吗？

潘蕾萝：唉？

琉多：威利斯那个时候笑了，……他萌生了"心"。我也……说不定……



潘蕾萝走到泉边，跳起了优美的舞蹈，在翩翩的舞姿中，隐约可见晶莹的泪光闪落。






琉多：嗯嗯……不对，现在不是该笑的时候吧。

梵：琉多，这样就够了……大家，听我说，我想这个世界说不定……失去"心"了。

琉多：什么？

不止琉多，大家听到梵的话都吃了一惊。梵接着说了下去。

梵：艾格尔和来到这里的空贼也是。还有理基，如果不来这里的话，也不会变成那个样子了。

潘蕾萝：但是……为什么会这样……

梵：我也不太清楚，但是如果真是这样的话，我们"最重要的东西"说不定会永远地消失。

菲萝：唉？不会吧！

凯茨：我不想要那样！

梵：所以，如果在这之前谁的"最重要的东西"失去了的话，大家一起帮忙想出来，……尽全力的！

潘蕾萝：嗯……，就算说不要的话也会想出来的。

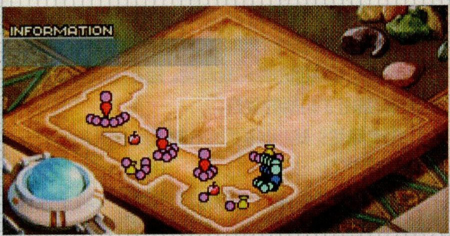
梵：琉多也一样，如果琉多失去了"最重要的东西"的话，我们一定会帮你找到的！

琉多：梵……这种时候说"谢谢"可以吗？

托马西：喂～大家快点过来，飞空艇修好了！而且我发现巴尔弗利亚他们的飞空艇休特拉尔号了！

# 第六章

## 任务 6-1 复活した迷惑



| 地点：ユミル·クル山脉 | 召唤门：无 |
|---|---|
| **胜利条件** | |
| 打倒全部敌人队长 | |
| **败北条件** | |
| 我方队长全灭 | |
| **战场宝箱** | |
| プリズムベスト | |
| **胜利奖励** | |
| 6000G | 武具解体新书 |
| 圣石×3 | |
| **素材道具** | |
| ラピスラズリ | アクアマリン |
| サファイア | 水の石 |
| 水の魔石 | 水の魔晶石 |
| **自由战斗素材道具** | |
| ラピスラズリ | アクアマリン |
| サファイア | 雷の石 |
| 雷の魔石 | 雷の魔晶石 |
| 地龙の骨 | 飞龙の骨 |

由于敌人三个队长都分离得很远，所以各个击破，基本无难度。由于没有召唤门，记得带上回复系召唤兽。下面的水晶先挖了，如果想挖左边的水晶的话，右边的队长就先不要去理他，留到最后击破。

## 任务 6-2 パ-トナ-の条件




| 地点：ユミル·クルの集落 | 召唤门：有 |
|---|---|
| **胜利条件** | |
| 打倒全部敌人队长 | |
| **败北条件** | |
| 我方队长全灭 / 梵战斗不能 | |
| **战场宝箱** | |
| | |
| **胜利奖励** | |
| 6500G | ブレイザー |
| 圣石×2 | |
| **素材道具** | |
| 战马の壳 | ラミアのウロコ |
| 攻龙の壳 | スギの木切れ |
| スギの枝 | スギの原木 |
| アーリマンの翼 | 地龙の翼 |
| 飞龙の翼 | |

本关梵被隔在了中间，所以先要把挡路的敌人消灭干净。首先用下面的召唤门召唤三级召唤兽，队伍集结完毕后用召唤兽的魔法和凯茨的魔法一起轰杀敌人的杂兵，然后全部冲上去干掉两个队长。和梵汇合后再一起冲过去清理掉最后两批敌人即可。

## 任务 6-3 フランとともに




| 地点：ユミル·クル山脉 | 召唤门：无 |
|---|---|
| **胜利条件** | |
| 和フラン一起搜索洞穴 | |
| **败北条件** | |
| 我方队长全灭 / フラン战斗不能 | |
| **战场宝箱** | |
| オリハルコン矿石 | サファイア |
| スギの原木 | 水の魔晶石 |
| 宝箱敌人×3 | |
| **胜利奖励** | |
| | |
| **素材道具** | |
| ピンクゴールド | ホワイトゴールド |
| ピュアゴールド | 绿色の液体 |
| 银色の液体 | 黄色の液体 |
| ネズミのしっぽ | 恶魔のしっぽ |
| モルボルのつる | |

只需要一路清理杂兵直到地图上的目标地点便可，没有什么难度。

## 任务 6-4 圣晶石の前で待つ者




| 地点：ユミル·クル洞窟 | 召唤门：有 |
|---|---|
| **胜利条件** | |
| 打倒翼のジャヤッジ | |
| **败北条件** | |
| 我方队长全灭 / 巴尔弗雷战斗不能 | |
| **战场宝箱** | |
| | |
| **胜利奖励** | |
| 黑装束 | 圣石 |
| **素材道具** | |
| | |

这关将同时面对翼之ジャヤッジ和マテイウス，算是有点难度。首先占领一个近处的召唤门召出三级召唤兽，最好用HP多的在前面当肉盾。冲上去后先打マテイウス，主要靠凯茨的魔法，把潘蕾萝的全体回复魔法设为自动，让她在旁边不停地回复。マテイウス干掉后就要轻松多了，翼之ジャヤッジ虽然皮很厚，还是抵不住我们的围攻的。如果先打翼之ジャヤッジ的话需要再打败マテイウス才能获胜，不划算的。胜利后フィロ习得必杀技。

注：关卡完成后フィロ习得必杀技エアリアルドライブ，マテイウス封印解除。

## 任务6-5 バルフレアの里切り




| 地点：ユミル・クル洞窟 | 召唤门：有 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 阻止バルフレア | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |
| 战场宝箱 | |
| | |
| 胜利奖励 | |
| 7200G | ブラッドランス |
| ムーンイヤリング | 圣石×2 |
| 素材道具 | |
| | |

本关打的顺序比较重要，而且要一个一个引出来慢慢打，如果冲进敌人堆里很可能被全灭。首先召出三级召唤兽，然后从左路干掉巴卡莫兰的召唤兽。然后引出巴卡莫兰干掉。之后继续向上引出フラン干掉。这时右边的一路杂兵会靠近，不要贸然冲过去，引到バルフレア到不了的地方清干净后再打バルフレア。

## 第六章 永远を夺う义贼

根据托马西的情报，梵一行人来到了尤密尔·古尔的集落。在那里见到了一个熟悉的身影。

梵：弗兰！

潘蕾萝：太好了，你还活着。

弗兰：嗯，死了的话就不会回答你了。

潘蕾萝：啊，对不起，我一时太高兴了。

梵：巴尔弗利亚呢？我有一大堆事情想要问他。

弗兰：……

弗兰默默地走开了。

梵：和那个翼之裁判之间究竟发生了什么？

弗兰：与其让我说，还是更想自己亲自确认……对吧？

梵：虽然是这样没错……

弗兰：那么走吧，他就在那座山上。

潘蕾萝：弗兰呢？怎么不和巴尔弗利亚一起走呢？

弗兰：……这里的 mist 夺取了很重要的东西……

梵：自己亲自确认吗？谢谢，弗兰！

说完梵动身前往山上，在路上他们遇到了一个不知名的空贼，据他所说山上现在十分危险，刚才还被维依拉的姐姐告知早点去避难。梵想要回去询问弗兰，却发现她已经离开了。没办法只有自己亲自去确认了。

一行人正走到山脚下，突然邦伽族人一行出现了。

布瓦西：这里不能通过！

林：这里不是游玩的地方！

加基：巴卡莫兰一族再度集结。

布瓦西：很久不见的招呼呢！

可是他们的实力依然是很菜，被打败后梵将他们绑了起来。

潘蕾萝：什么？为了诱出巴尔弗利亚所以把弗兰捉住了？

梵：我们没来的话可就危险了呢。

菲萝：但是，弗兰更强一些的啊？

原来他们的作战计划就是吸引梵的注意力，然后靠同伙去抓弗兰。得知了这个计划后梵赶紧赶回集落去救弗兰。

在集落中，弗兰已经被空贼们包围了。

弗兰：想抓住我作诱饵？巴卡莫兰也进步了嘛。

正在危机关头，梵冲了过来，挡住围攻的空贼后，护住了弗兰。

梵：弗兰，这里交给我吧！

战斗过后，弗兰难受地蹲在了地上。

梵：弗兰，没关系吗？

弗兰：嗯，谢谢你救了我。

梵：同伴有困难的时候怎么可能不管呢。

弗兰：是吗……

潘蕾萝：弗兰，你怎么了，身体不舒服吗？

弗兰：没关系的。

弗兰站了起来继续先前走。

潘蕾萝：还是老样子那么不直率。

梵：喂，弗兰，和我们一起走吧。

弗兰：……

梵：一个人的话，很困难的吧。在这里的话，来搭讪的男人很烦人对吧。

弗兰：你要保护我？能做得到吗？

梵：……我就这么靠不住吗？

弗兰：放心好了，我看人一向很准的。

梵：怎么回事？啊~等等，弗兰！

跟着弗兰来到尤密尔·格尔(ユミル・クル)山脉。

潘蕾萝：弗兰，对你来说"最重要的东西"是什么呢？

弗兰：为什么这么问？

潘蕾萝：只是想知道而已。

弗兰：信任的心情，这样如何。

潘蕾萝：信任的……心情……

看着远处玩得正高兴的梵，弗兰叹了口气。

弗兰：路还很长呢……

潘蕾萝：弗兰，如果……拥有"无限的生命"的话，你会怎么办？可以和信任的人一起，度过永远的时间的话……

弗兰：……因为时间是有限的，所以祈求不会天明的夜晚。因为永远是虚无缥缈的梦幻而已，所以有信任的心情……记住吧。

而潘蕾萝显然一时无法理解，在她冥想的时候，弗兰已经走到前头去了。

弗兰：这边哦。

潘蕾萝：巴尔弗利亚在这边吗？

弗兰：这前面有个洞窟的入口，……跟我来吧。

进入山洞，准备战斗的时候，弗兰

弗兰：你们在使用圣石吗？……不要太过依靠"石"的力量了哦。

走到洞穴深处，弗兰停了下来。

梵：感觉到 mist 了吧。

弗兰：那个人留下的……这边……

弗兰打开了一个封印，露出了一个大的洞穴。

琉多：在这里怎么有个洞穴。

梵：有弗兰在太好了。

弗兰：mist 好热，我们快走吧。

走近洞窟洞窟，大家发现了圣晶石。

琉多：圣晶石？怎么会在这种地方……




在远处，红色圣晶石前——巴尔弗利亚和翼之裁判正在对峙着，梵赶紧前去营救。在大家合力下终于打跑了翼之裁判，但是巴尔弗利亚什么都没说，径直走向了红色的圣晶石。

梵：喂~巴尔弗利亚!？

巴尔弗利亚：……真是，入口被隐藏起来了。

弗雷走了上去，巴尔弗利亚看到弗雷，对她说道。

巴尔弗利亚：弗兰，我不是让你去准备西特拉尔号的吗？

弗兰：我已经等得不耐烦了。

巴尔弗利亚：算了，忘了吧……那么，捣乱的人已经不在了。

巴尔弗利亚说着走到红色圣晶石前，继续他的调查。

梵：喂，巴尔弗利亚！

巴尔弗利亚：梵，招待引来的客人这事就交给你了哦。

说着巴尔弗利亚启动了什么机关，装置发出一阵电光。

梵：你在做什么？

巴尔弗利亚：就如你所看到的，把这个机关发动的话，就能破坏这个"石"了。

梵：你是认真的？别开玩笑了！

巴尔弗利亚：梵，俗套的模仿还是别做比较好哦。

梵：勉勉强强吧，主角一般都这样的不是吗？

巴尔弗利亚：我已经不是主角了。

梵：巴尔弗利亚！

正在气氛紧张的时候，突然巴卡莫兰冲了进来，气势汹汹地要找巴尔弗利亚麻烦。梵当然不能让他随便乱来，摆出了迎战的姿势。

巴卡莫兰：哈！小子们也在啊，那正好，把你们一起全部解决了！

巴尔弗利亚：这个也是那个也是！都听不懂人

话。

梵：别这样，巴尔弗利亚，我不想和你战斗。

巴尔弗利亚：那样的话就别出声好好看着。

梵：……

潘蕾萝：梵！

梵：可恶，不管怎么样还是不想和你动手啊！

不管怎么说主角还是主角，梵把巴卡莫兰和巴尔弗利亚都打败了。

巴尔弗利亚：别激动，梵。

梵：你想把这个世界毁灭掉吗!?

巴尔弗利亚：世界上再没有像你一样这么快明白的人了。




梵：我们要拯救艾格尔！

巴尔弗利亚：真是好理由啊，怎么办呢……把这个石头破坏就好了！

梵：住手！

可是巴尔弗利亚抢在梵之前，向装置连开了几枪，装置被启动了，圣晶石瞬间被击成了碎片。在这同时，散发出无数光线，将大家包围其中。




## 第七章·前篇 幻は心の中に

### 任务 7-1 迷っていても




| | |
|---|---|
| 地点：黄昏の森 | 召唤门：无 |
| 胜利条件 | |
| 打倒所有敌人 | |
| 败北条件 | |
| 同伴中任意一人战斗不能 | |
| 战场宝箱 | |
| 圣石 | ウィザードローブ |
| ブラッドソード | マディーンの衣 |
| 胜利奖励 | |
| サンドストーム | バストメダイオン |
| 素材道具 | |
| スライムオイル | エーテル水 |
| デビルカクテル | アダマン矿の沙 |
| ガーネット | スピネル |
| ルビー | |
| 自由战斗素材道具 | |
| ピンクゴールド | ホワイトゴールド |
| ピュアゴールド | アーリマンの翼 |
| 地龙の翼 | 飞龙の翼 |
| ボムの燃えカス | ボムの抜け売 |
| ボムの右腕 | 地龙の骨 |
| 飞龙の骨 | 死龙の骨 |

由于必须确保全员生存，所以一定要小心前进。敌人会分批进攻三个地方，两个小鬼由于魔法出众没什么担心的。パンネロ会回复魔法也没什么好担心的。反而ヴァン最危险，不要让ヴァン离身边的召唤兽太远，尽量合力进攻。边打边往前走，直到全部队员汇合之后再回去挖矿也行。剧情后还要打一个幻兽，也没什么难度的。

### 任务 7-2 ファンの思い出




| | |
|---|---|
| 地点：黄昏の森 | 召唤门：无 |
| 胜利条件 | |
| 找到ヴァン | |
| 败北条件 | |
| 同伴中任意一人战斗不能 | |
| 战场宝箱 | |
| 古今武具通鉴 | ボルカノワンド |
| バイオレットジレ | |
| 胜利奖励 | |
| 祝福音杖 | 力たすき |
| 素材道具 | |
| ゾンビパウダー | デスパウダー |
| ソウルパウダー | カシの木切れ |
| カシの枝 | カシの原木 |
| 飞龙のウロコ | |

毫无难度的一关，虽然没有召唤兽，但敌人的数量非常少，一个魔法就能灭掉。调查红色的花可以打开挡路的闸门，共有两个花需要调查，第二个花离门比较远。

### 任务 7-3 心の眠り场所

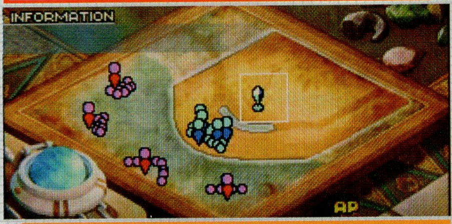



| | |
|---|---|
| 地点：幻兽の故里 | 召唤门：有 |
| 胜利条件 | |
| 抵抗幻兽们的攻击／击败ウィリス | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |
| 战场宝箱 | |
| 圣石 | |
| 胜利奖励 | |
| 圣石×3 | |
| 素材道具 | |
| 绿色の液体 | 银色の液体 |
| 黄色の液体 | ラピスラズリ |
| アクアマリン | サファイア |
| 战马の売 | ラミアのウロコ |
| 攻龙の売 | スギの木切れ |
| スギの枝 | スギの原木 |

两边的魔法阵会不停地出现幻兽，四只一组，基本无威胁。打到一半发生剧情，胜利条件变更。之后一边打小幻兽一边慢慢地接近ウィリス，把他引出来后全体后撤，撤到其他杂兵到不了的地方后围攻之。

## 第七章·后篇 决意を誓いに变えて

### 任务 7-4 エグルの蜂起




| | |
|---|---|
| 地点：飞空艇 | 召唤门：有 |
| 胜利条件 | |
| 全部敌人队长消灭 | |
| 败北条件 | |
| 我方水晶被破坏 | |
| 战场宝箱 | |
| | |
| 胜利奖励 | |
| ローグブーツ | 圣石×2 |
| 素材道具 | |
| | |

从四面八方不停地出现幻兽，我们只需要防守就行了。各个队长会分批过来，等他们接近的时候一起轰死就可以了。注意有人会偷过去攻击我们的水晶，一定要拦住它。还好电脑 AI 不高，只要靠近它就会自动过来，不用太过担心。

# 第七章支线任务

| 任务61·岩龙の守るおたから | |
|---|---|
| 地点: | |
| ゴゴザの泷(取得岩龙背上的迷之剑) | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV30 | |
| 胜利条件: | |
| 击破アスピドケロン | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| ストーンブレイド | 圣石 |
| 素材道具: | |
| 战马の壳 | ラミアのウロコ |
| 攻龙の壳 | ネズミのしっぽ |
| 恶魔のしっぽ | モルボルのつる |

| 任务68·星降る岛の审判 | |
|---|---|
| 地点: | |
| ゴゴザの泷 | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV48 | |
| 胜利条件: | |
| 击破エクスデス | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| ダンシンクイーン | バトルセパレーツ |
| 素材道具: | |
| クアールのヒゲ | 战马のたてがみ |
| 龙のヒゲ | 星の沙 |
| 月の沙 | 太阳の沙 |
| カシの木切れ | カシの枝 |
| カシの原木 | |

注:任务完成后フラン习得必杀技不动无明镜弦,エクスデス封印解除。

| 任务66·契约された反乱 | |
|---|---|
| 地点: | |
| ユミル·クルの洞窟 | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV41 | |
| 胜利条件: | |
| 破坏敌方水晶 | |
| 败北条件: | |
| 己方水晶被破坏 | |
| 胜利奖励: | |
| 10000G | アルテミスの弓 |
| 圣石×2 | |
| 素材道具: | |
| | |

| 任务67·雷电の密告者 | |
|---|---|
| 地点: | |
| ユミル·クル洞窟 | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV47 | |
| 胜利条件: | |
| 击破シュミハザ | |
| 败北条件: | |
| 己方水晶被破坏 | |
| 胜利奖励: | |
| ヴォルテックス | ブレイブスーツ |
| 圣石 | |
| 素材道具: | |
| | |

注:任务完成后バルフレア习得必杀技谋逆のアスペクト,シュミハザ封印解除。

| 任务63·シュトラール攻防战 | |
|---|---|
| 地点: | |
| ユミル·クルの集落 | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV32 | |
| 胜利条件: | |
| 击破所有敌人 | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| エールペンダント | 圣石×3 |
| 素材道具: | |
| | |

## 第七章·前篇 幻は心の中

潘蕾萝:梵!?

菲萝:我们难道死了吗?我的身体怎么透明了!?

凯茨:不要啊!

菲萝:梵哥,我好怕啊~

说着凯茨和菲萝都消失了。

潘蕾萝:不要啊!!!

潘蕾萝也消失了……

琉多:……

……琉多他无法将感情用语言表达出来。但是,梵的话能够理解,悲伤、愤怒、思念。——而且,你也一样。

梵正要和琉多说话,他也消失了。突然看到巴尔弗利亚和弗兰,正要跑过去,却被一枪打倒在地。

梵……你听到了吗?这里是你的“内心世界”,也是“我们住的世界”。现在,你在怀疑巴尔弗利亚吗?你在憎恨巴尔弗利亚吗?这种心情是真实的吗?

梵,你还记得吗?和大家的决定。

如果失去了“重要的东西”的时候,要全力帮助他们。——现在,想让谁在你的身边呢?

梵,去找回你真正的心情吧!去寻找“重要的东西”吧!

来到黄昏の森,却发现大家都来到了这个地方。

潘蕾萝:这是哪里?

琉多:恐怕是幻兽们的岛,召唤门所连接着的异世界。

潘蕾萝:为什么我们会来到这里?

琉多:巴尔弗利亚把圣晶石破坏的时候发出了光,我们被光召唤到这个地方来了。




琉多显得十分失落。

潘蕾萝:我想巴尔弗利亚一定不会是想要破坏这个世界。

琉多:……因为是你们的同伴。

潘蕾萝:他一定有什么理由才这么做的。……大家都在哪里呢?

琉多:去找找吧!

琉多飞到了空中。而另一边,菲萝和凯茨两个小家伙凑在了一起。

菲萝:振作点,凯茨!

凯茨:嗯……

梵:潘蕾萝!琉多!菲萝!凯茨!……我的声音传达不到吗?大家像以前一样一起战斗吧!

几人一边战斗一边寻找对方,好不容易凑在一起,但是潘蕾萝好像无法看见梵。

梵:潘蕾萝!琉多!

潘蕾萝:梵!?你在哪里?

琉多:我们继续往里走吧。

菲萝:好像有点累了。

凯茨:在这个时候我要代替梵哥!交给我吧!一定没事的!

菲萝:啊哈哈哈,好像啊!

梵:好像没事了呢。

可是在清理掉所有幻兽之后,大家又再次消失了。

梵:为什么!

虽然这样有点粗暴……对不起!

梵:对不起?你是谁啊?

突然一个大幻兽出现,而且同伴们也全部出现在身边,这次大家像以往一样,合力瞬间就干倒了幻兽。

梵:潘蕾萝!

梵走到另一个地方,尽管他大声呼喊,还是没有人理他。

梵:喂,别消失啊!

凯茨:梵哥他在这个森林的某个地方对吧?

梵:一定在闹别扭呢,因为一个人什么都干不了。

凯茨:哈哈哈!

菲萝:真想早点见到他!

琉多:我有点感觉怪怪的……

潘蕾萝:一定是寂寞吧。

琉多:……原来是这样,我明白了。有得有失,就算说的就是这种情况吧。

潘蕾萝:琉多……刚才露出了笑容……

在森林的角落,潘蕾萝发现了梵的影子,但是跑过去的时候,梵又一下子消失了。

菲萝:真是!跑到哪里去了嘛!

凯茨:梵哥~~

琉多:再往里走已经没路了。

就在潘蕾萝陷入消沉的时候,一个声音响了起来。

这里是我们幻兽的世界,大家的“心的世界”。

潘蕾萝:梵?

凯茨:我想不是他。

琉多:我相信一定能见到梵的,强烈地许愿的话一定能实现的。我也……想要见到梵!

潘蕾萝:琉多……

琉多:“重要的东西”……说不定我已经找到了。

凯茨:潘姐,我们先走了哦!

潘蕾萝在他们都离开之后,深吸了一口气。

潘蕾萝:梵,我说了哦!有迷茫的话,有我们在不是吗?巴尔弗利亚的事也好,翼之裁判的事也好,艾格尔的事也好……一个人是承受不是梵的作风啊。自从我们相遇以来,一直都给我添麻烦,我都已经习惯这样了,你不用在意。其实我……有

时候会害怕在空中飞，但是——“有我在没关系”你一直这么说所以让我觉得很安心，因为有在所以我愿意飞。

就在潘蕾萝准备转身离去的时候，梵出现在她身后。

梵：潘蕾萝……

潘蕾萝：嘿！

潘蕾萝飞奔过来抱住了梵，这时大家都回来了，两人不好意思地赶紧离开。

凯茨：你去了哪里啊？

菲萝：真是的！

梵挠挠头，实在不知道该怎么回答，于是像往常一样竖了个大拇指。在大家的笑声中，队伍再次全员汇合了。

大家一起回到刚醒来时的地方，在这里稍作休息。

梵：我虽然无法原谅巴尔弗利亚干的事，但是我还是想要相信他，我觉得自己一定要做点什么才行。不知不觉就自己一个人烦恼起来了，没有跟大家说……对不起。

菲萝：梵哥，一个人烦恼不适合你啊！

潘蕾萝：痛苦的事情和快乐的事情，大家一起分担吧。

梵：就像食物一样呢。

凯茨：哈哈！梵哥每次都是第一个吃的呢！

在大家的说笑声中，琉多站了起来，提起了一个比较现实的问题。

琉多：那个，梵，现在起该怎么办？

梵：就像大家信任我一样，我也想要信任巴尔弗利亚。从这个世界脱出后，再找巴尔弗利亚谈一下！

就在大家都准备离开的时候，梵叫住了潘蕾萝。

梵：……我很奇怪吧？

潘蕾萝：唉？

梵：前些日子的话，我可能会觉得这种情况很有趣。但是现在考虑的全是他们的事……还有潘蕾萝你。

潘蕾萝：变得可靠了呢，“老爸”！

潘蕾萝笑着打趣，两人互相对视了一下后，一起离开了这个地方。

来到幻兽的故里，潘蕾萝惊奇地发现了一个熟　　悉的身影。

潘蕾萝：……威利斯？

梵：原来是你啊！




威利斯：对不起……请听听我们的话。

梵：空贼从来都是向着未来飞行的！不越过痛苦的过去就无法到达新的天空！你这样的家伙不要玩弄我们的感情！

威利斯身边的幻兽一起向梵涌了过来。

梵：威利斯，别这样！

威利斯：悲伤、愤怒、活着的喜悦……对我们来说不需要！我们就像米蒂亚说的那样，是不完全的存在。

潘蕾萝：别说这种悲伤的话了！我不想和你战斗……

威利斯：我是从米蒂亚的心中生出的——幻。和野生的怪物一样，是凶恶的野兽……已经无法御制了。

琉多：……战斗吧！为了拯救威利斯。

威利斯：这里是……我们幻兽的世界。被圣晶石所吸收的——艾格尔的心所聚集的世界……心所带有邪恶颜色的话，我们就会变成魔物。为了和这些魔物战斗，艾格尔得到了“召唤”的能力。但是所谓的“召唤”之术，即是将使用者的心削去而创造出幻兽。

梵：这是怎么回事！

威利斯：“召唤”会将心夺去。持续使用的话——总有一天你们会变得像艾格尔他们一样。

琉多：……这就是“召唤”的真相吗？

威利斯：就是米蒂亚所说的心之形……所以我们也是“幻兽”。趁还留有意识的现在，倾听我们的倾诉吧！

说完威利斯和上次一样变成了骑士样的幻兽，向梵攻了过来。在梵将其打倒的时候，威利斯轻轻地说了句……谢谢。




潘蕾萝：威利斯！

威利斯变会了人形，潘蕾萝担心地走了过去，但是被梵拉住了。

威利斯：……潘蕾萝，不要再接近我了。

潘蕾萝：没有心什么的是骗人的吧！

威利斯：……

潘蕾萝：你是想要救我们吧。

威利斯：我想救的是潘蕾萝……不是你们。

说完威利斯发出一阵光芒，众人脑海又出现了熟悉的画面。

翼之裁判：菲尔萨诺斯啊～赐予我力量吧！

就像上次看到的一样，翼之裁判召唤出了威利斯，走到了他的身边……

威利斯：夺取米蒂亚之心的，是这个世界的神菲尔萨诺斯。菲尔萨诺斯为了夺取米蒂亚残留的最后的感情，将我召唤了出来，那其实是——“不完全的存在”。菲尔萨诺斯在太古世代就用圣晶石将艾格尔们的心收集起来，而圣晶石所收集的心之沉眠之所就是这里——幻兽界。艾格尔和幻兽们，都被菲尔萨诺斯支配着、利用着。

潘蕾萝：米蒂亚也被菲尔萨诺斯夺取了心？你为了拯救米蒂亚所以将我们呼唤到这里？

威利斯：如果我消失的话，就算只有一点，她的感情说不定就会回复一些。

梵：那么，你自己……

威利斯：但是，……只是这样还不行。这是我的请求——请将我们……幻兽们从菲尔萨诺斯的诅咒中解放。菲尔萨诺斯以圣晶石为媒介，将“心之力”集中在了米蒂亚身上。为了进攻地上的世界——依瓦利斯。

潘蕾萝：那我们该怎么办？

威利斯：抢在米蒂亚的前面将圣晶石破坏，将其中的“心”解放出来。

梵：巴尔弗利亚将圣晶石破坏就是这个目的？

威利斯：因为那个空贼将圣晶石破坏了，所以我才能将你们召唤到这里来。真是个好同伴。

梵：对我们来说，夺回“希望”是拿手好戏。

琉多：梵……

梵：那就是……“去他妈的愤怒、悲伤”这样。活着虽然很累，但是，是一件快乐的事情。在琉多露出会心的笑容之前，我们会一直待在你身边的。

威利斯：最后的圣晶石在菲尔萨诺斯所住的“遗失时之城”。把最后的圣晶石破坏掉，解放所有的心，然后——打倒菲尔萨诺斯，夺回有我们生存意义的世界。艾格尔、幻兽们、还有米蒂亚，一定能取回失去的心。




潘蕾萝：“遗失时之城”在什么地方？

威利斯：去那里的方法米蒂亚知道。

梵：心被夺走的话，那我们就去抢回来！

威利斯：拜托了，将希望掌握在手中的空贼们——

说完威利斯和幻兽们都消失了，而威利斯化作一把剑，留给了梵。醒来的时候，发现大家都已经回到了飞空艇上。潘蕾萝刚醒来就给了梵一拳。

梵：干嘛啊！

潘蕾萝：……没什么。

梵：是梦吗？

潘蕾萝：我是真的哦！

梵：我也是！



## 第七章·后篇 决意

诺诺：西特拉尔号怎么也修不好啊。 这段时间就麻烦你们照顾了。

托马西：不过我倒是没什么关系。

潘蕾萝：诺诺！

梵：诺诺在这里……也就是说！

托马西：哦，终于起来了啊，客人都在舰桥上等着呢。

菲萝：……这是哪位？

凯茨：西特拉尔号的机械师。

托马西：喂，你们发生什么事了？

菲萝：秘密。

凯茨：不告诉你。

说完两个小家伙也一起跑了出去。大家一起来到舰桥，巴尔弗利亚和弗兰已经在这里等着了。

巴尔弗利亚：哟，懒床的家伙们。

梵什么都没说，走上去直接给了巴尔弗利亚一拳。

梵：巴尔弗利亚，你这个家伙太独断了！

潘蕾萝：梵！

梵：“秘宝”到手之后会变成这样你早就知道了吧！我们是空贼！一起分过“秘宝”那就要一起承担责任！你一个人背黑锅让我觉得很不爽！

巴尔弗利亚：真是个好主角啊，你这家伙。

梵：我吗？

弗兰：是啊，你是主角，让我们看到好戏了。

潘蕾萝：那么，难得聚到一起了，就把所有的话都说了吧！

弗兰：……不行。

正在这时，托马西慌慌张张地跑了进来。

托马西：敌、敌、敌袭啊！我们被贝尔休（ベイル－ジュ）包围了！全员到战斗位置！

来到甲板上，周围已经全是敌人了。

琉多：为什么！

弗兰：因为心回来了。

巴尔弗利亚：结果变成了这样吗？

弗兰：从最简单的感情开始呢。

梵：一定是还不能好好地控制感情。

梵拿起圣石准备召唤幻兽，巴尔弗利亚叫住了他。

巴尔弗利亚：……梵，不要发动“石”的力量。取得了什么，就必须要付出一些东西。

梵：你知道圣晶石的秘密啊。

巴尔弗利亚：不是全部而已。

梵：我们的心不会交出去了！被封闭的幻兽们啊！把你们的力量借给我们吧。

谋反的安瑟：琉多！你为什么会在这里，和这些野蛮的空

贼一起！

琉多：我想要知道真相……艾格尔族究竟是什么，雷姆雷斯究竟是什么！还有……神弗尔萨诺斯的正体！就算那是过于残酷的事实，我也想要知道……

谋反的安瑟：你想要违背神吗！？你知道你在说什么吗！

琉多：我们被封闭在这个世界太久了，我们应该将眼光看向外面的世界。和那里的人们互相信任，是个美丽而宽广的世界。

谋反的安瑟：不用说了！你这个叛徒！

挡住进攻之后

弗兰：……艾格尔和是这个世界都是“欧利亚(オキューリア)”的牺牲者。

巴尔弗利亚：在这个天空所隐藏的悲剧都是依瓦利斯的神所造成的。

随着画卷展开，艾格尔的历史一一展现在眼前——

在依瓦利斯有一种“不灭的存在”，称之为欧利亚。他们支配了人类的历史和命运，将自己称之为“神”。

——数千年前的神的时代，被称为艾格尔的翼人族在依瓦利斯生存着。欧利亚像对其他种族一样，想要将艾格尔纳入自己的支配之下。但是翼人族艾格尔对神存在有反抗之心，将自己的所在移往空中，想要逃脱神的控制。

——于是愤怒的神将整个天空用圣晶石封印了起来，于是艾格尔舍弃了自己的历史，在空之大陆只留下了“永远的存在”的传说。

这就是“石之记忆”……依瓦利斯的天空埋藏的历史。




巴尔弗利亚：我们找到了“古雷巴德斯(グレバドス)的秘宝”。“秘宝是永远的命脉”，传说是前往这个世界的钥匙。……宝物到手之后，最终就是一件物品而已。

弗兰：……永远是梦幻，只有一个人——翼之裁判还在那个梦幻中活着。

梵：翼之裁判是一个叫做米蒂亚的依瓦利斯的人类。

潘蕾萝：米蒂亚的恋人是威利斯。

弗兰：见到了呢。

梵：米蒂亚被雷姆雷斯的神弗雷萨诺斯利用了。

巴尔弗利亚：那家伙！……每次都是，让人不爽的都是被称为“神”的家伙。

弗兰：活着的人的心不会被束缚。

潘蕾萝：你是说米蒂亚是以自己的意志决定的？

弗兰：已经不得不阻止了呢。

巴尔弗利亚：那么，梵，怎么做？

梵：天空是让人自由飞翔的，将之封闭起来的欧利亚不可原谅。在被封闭的浮游大陆里夺去艾格尔的心的弗尔萨斯也不可原谅。为了将这个世界解放，将艾格尔被夺取的心取回，我们要做的就是——破坏最后的圣晶石！

琉多：破坏圣晶石，将希望重新赋予雷姆雷斯。

梵：结界没有了的话，一定还会有下次见面的时候。“朋友”也是最重要的东西之一！

巴尔弗利亚：那现在去哪里？梵。

梵：寻找米蒂亚，最后的圣晶石所在地只有米蒂亚知道。

梵：米蒂亚究竟为什么要来到雷姆雷斯呢？

潘蕾萝：而且在并不知道秘宝的事的情况下。

托马西：啊啊～又有新的动静了。

托马西和诺诺从后面走了出来，带来一个惊人消息。

托马西：依瓦利斯的飞空艇舰队正在接近。

诺诺：是阿雪女王的舰队。

# 第八章

## 任务 8-1 いてもたつても




| 地点：东タルマスカ | 召唤门：有 |
|---|---|
| **胜利条件** | |
| 破坏敌水晶 | |
| **败北条件** | |
| 我方水晶被破坏 | |
| **战场宝箱** | |
| | |
| **胜利奖励** | |
| 10000G | 究极合成·龙之卷 |
| 究极合成·虎之卷 | スカッド クラウド |
| 圣石 | |
| **自由战斗1素材道具** | |
| ピンクゴールド | ホワイトゴールド |
| ピュアゴールド | アーリマンの翼 |
| 地龙の翼 | 飞龙の翼 |
| **自由战斗2素材道具** | |
| 星の沙 | 月の沙 |
| 太阳の沙 | 地龙の骨 |
| 飞龙の骨 | 死龙の骨 |
| 雷の石 | 雷の魔石 |
| 雷の魔晶石 | 雷の宝珠 |

本关的关键是不要让敌人绕过我们的队伍偷袭水晶。首先占领近处的召唤门，把队伍召唤齐全后，逐个地消灭敌人四散的队长，让敌队长全集中到水晶处，然后从正面冲向水晶，不要放敌队长过去了，出来一个杀一个，直到杀到水晶前，把水晶破坏。

**以下三个任务顺序随意**

## 任务 8-2-1 遗言




| 地点：グレバド遗迹 | 召唤门：无 |
|---|---|
| **胜利条件** | |
| 到达隐藏的房间 / 消灭轮龙 | |
| **败北条件** | |
| 我方队长全灭 | |

本关没有幻兽可以用，调查水晶可以打开通往下一个房间的门。每打开一个门都会出现新的敌人，最后两道门会分别出现伊弗里特和轮龙。硬拼非常吃亏，用凯茨的魔法远距离攻击，然后立刻后撤，待敌人不追的时候再魔法攻击，用此方法虽然慢点，但是非常安全。

## 任务 8-2-2 身を潜めた种族




| 地点：ギーザ草原 | 召唤门：无 |
|---|---|
| **胜利条件** | |
| 找到情报提供者 | |
| **败北条件** | |
| 我方队长全灭 / 情报提供者战斗不能 | |

本关只要知道正确的目标在哪里就非常好办了，从第一个士兵那里得知的在桥上这个情报是错的，不要相信他。真正知道情报的家伙在右边，如果不及时去的话就会被出现的大乌龟干掉。

## 任务 8-2-2 身を潜めた种族




| 地点：ギーザ草原 | 召唤门：无 |
|---|---|
| **胜利条件** | |
| 找到情报提供者 | |
| **败北条件** | |
| 我方队长全灭 / 情报提供者战斗不能 | |

本关只要知道正确的目标在哪里就非常好办了，从第一个士兵那里得知的在桥上这个情报是错的，不要相信他。真正知道情报的家伙在右边，如果不及时去的话就会被出现的大乌龟干掉。

## 任务 8-2-3 眠りし者たちよ



| | |
|---|---|
| 地点:パラミナ大峡谷 | 召唤门:有 |
| 胜利条件 | |
| 打败所有敌人 | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |

典型的阵地战，敌人都分布在各自的召唤门附近,我们只需要一一清理掉就可以了,由于没有敌队长,战斗异常简单。

## 任务 8-3 悲しき抵抗




| | |
|---|---|
| 地点:ロツダ火山 | 召唤门:有 |
| 胜利条件 | |
| 到达山顶 | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |

由于敌人全是火属性的幻兽,所以我们就全部派冰系的召唤兽来克制他们。地形为单一的长条形,分队作战不现实,就一起冲上就好了。

## 任务 8-4 ミディアの心




| | |
|---|---|
| 地点:フォル·ヴィエラの乡 | 召唤门:有 |
| 胜利条件 | |
| 打败カオス/ 打败ミディア | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |

本关会出现大群的火球怪,FF 系列的玩家都知道这家伙的自爆可是非常恐怖的，一定要在它们接近前用冰魔法消灭掉。轮回王カオス还是怕冰属性,多用冰魔法攻击它。胜利后凯茨可以使用必杀技了。剧情后任务更新，必须打败ミディア。这家伙皮多肉厚,非常难搞,补给队伍和魔法师一定要保护好,其他人则上前猛攻。

注：击倒カオス后カイツ习得必杀技テトラディザスター,カオス封印解除。

# 第八章支线任务

| | |
|---|---|
| 任务71·安息を取り戻すために | |
| 地点: | |
| 东ダルマスカ沙漠 | |
| 战场宝箱: | |
| | |

| | |
|---|---|
| 敌平均等级: | |
| LV49 | |
| 胜利条件: | |
| 制压全召唤ゲート | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| 18000G | 真说武具·黄沙 |
| サンイヤリング | 圣石×2 |
| 素材道具: | |
| ピンクゴールド | ホワイトゴールド |
| ピュアゴールド | アーリマンの翼 |
| 地龙の翼 | 飞龙の翼 |
| ガーネット | スピネル |
| ルビー | 土の石 |
| 土の魔石 | 土の魔晶石 |

| | |
|---|---|
| 任务74·舞い降りた死の天使 | |
| 地点: | |
| パラミナ大峡谷 | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV55 | |
| 胜利条件: | |
| 击破ザルエラ(等级 65) | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| 22500G | ブルカノ式 |
| マクシミリアン | 圣石 |
| 素材道具: | |
| | |

注:任务完成后バッシュ习得必杀技不屈なる修罗の盾,ザルエラ封印解除。

| | |
|---|---|
| 任务77·空をおおう暗黑の云 | |
| 地点: | |
| 隐された岛オツグ | |
| 战场宝箱: | |
| クリリカルガウン | コルセアフラック |
| 敌平均等级: | |
| LV63 | |
| 胜利条件: | |
| 击破ファムフリ-ト | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| フォ-マルハウト | 光のスティフォス |
| 圣石 | |
| 素材道具: | |
| 水の石 | 水の魔石 |
| 水の魔晶石 | サンゴのかけら |
| サンゴの枝 | 真珠 |

注:任务完成后アーシェ习得必杀技天魔鬼神の灵符,ファムフリート封印解除。

| | |
|---|---|
| 任务70·待たざる手纸 | |
| 地点: | |
| パハロ遗迹 | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV52 | |
| 胜利条件: | |
| 击破バツガモナン全员 | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |

| | |
|---|---|
| 胜利奖励: | |
| 12000G | 宿命のサジタイア |
| ダイヤリング | 圣石×2 |
| 素材道具: | |
| | |

| | |
|---|---|
| 任务69·救出大作战!? | |
| 地点: | |
| サワワの森 | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV50 | |
| 胜利条件: | |
| 击破リッキー全员 | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| 11000G | デュエルマスク |
| 圣石×3 | |
| 素材道具: | |
| | |

注:本战只限 3 人出战,且不能召唤幻兽。

| | |
|---|---|
| 任务75·取り戻した责苦 | |
| 地点: | |
| フォル·ヴィエラの乡 1 | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV50 | |
| 胜利条件: | |
| 破坏敌方水晶 | |
| 败北条件: | |
| 己方水晶被破坏 | |
| 胜利奖励: | |
| 20000G | 真说武具·红炎 |
| 圣石×3 | |
| 素材道具: | |
| | |

| | |
|---|---|
| 任务76·せめて安らかに眠れ | |
| 地点: | |
| フォル·ヴィエラの乡 2 | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV49 | |
| 胜利条件: | |
| 击破ボムキング | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| 24000G | 真说武具·碧水 |
| ガーネットリング | 圣石 |
| 素材道具: | |
| | |

## 第八章 イヴァリ-スへ

阿雪：……可惜没时间感受再会的感动了。

巴休：现在依瓦利斯里正有不明怪物出现。应该是空贼们使用秘之石召唤出来的。

梵：石……圣石？难道说,在地上出现了幻兽!?

阿雪：在雷姆雷斯听捕捉到幻兽的空贼说，持有那种能力的石头已经广泛扩散了。这样下去会发展成大战乱的。

巴休：你们使用幻兽好像已经很长时间了。帝国也在进

行调查，为了控制事态，希望你们能够协力。

梵：当然没问题，你也很困扰吧。

梵转身向阿雪说道。

阿雪：……你还是老样子呢，不管怎么样，谢谢你的协力。

潘蕾萝：梵，你又用“你”了，这样称呼不行哦。米蒂亚和秘宝的事在地上调查的话，我也来协助吧。

巴休：那么来地上一次吧，在那里有我们的“协力者”。

潘蕾萝：协力者？

巴休点了点头之后离开了，大家一起向地面进发。

飞空艇降落在东塔尔马斯卡(タルマスカ)沙漠。

梵：……在这种地方降落吗？

巴休：在城里太引人注目了。

巴尔弗利亚：这样的飞空艇停在哪里都会引人注目。……哦，有人来迎接了。

阿雪：空贼？

挡路的空贼召唤出了幻兽。

弗兰：真是盛大的欢迎啊。

清理干净挡路的空贼后，终于得以继续前进了。

巴休：这边。

巴休带来一个精神的少年，原来是当初一同战斗的伙伴，现帝国皇帝拉萨。

拉萨：好久不见了，大家。

潘蕾萝：啊，拉萨……陛下。

梵：你到这种地方来不会有什么问题吗？

拉萨：听说大家要来，就怎么也想过来见你们一下。而且这次有一个说不定是很大的麻烦事。……大家知道“翼之裁判”吗？

梵：知道……而且我们也正在找他。

巴休：因为这个裁判……现在对帝国的不信任逐渐增加起来了。

拉萨：这个人带领众多魔物，进攻依瓦利斯的各个地区，让我们措手不及。

阿雪：那么现在就去追这个主谋翼之裁判吧。

拉萨：但是地上的魔物们也不能放着不管。你们能帮助讨伐在依瓦利斯出现的幻兽吗？

梵：好！交给我们吧！

巴尔弗利亚：……说起来，还要在这里呆多久啊。我可不想站在这里瞻仰这么多大人物的尊容，我们就赶紧开始作战会议吧。

来到一起来到飞空艇舰桥，开始商讨翼之裁判的情报。

拉萨：根据刚才得到的翼之裁判的目击情报，他出现在普拉米纳(プラミナ)大峡谷。

巴休：据说在基萨(ギ－ザ)草原有一个知道有关情报的人，有去见一面的价值。

巴尔弗利亚：再去我们取得圣晶石的格雷巴多(グレバド)遗迹一趟怎么样，说不定那里有什么线索。

潘蕾萝：梵，决定好去哪里了吗？

梵：当然，那么出发吧！

众人首先来到了格雷巴多遗迹。

梵：这里还有什么留下的吗？

巴尔弗利亚：包括米蒂亚所持有的，秘宝一共有三个。

潘蕾萝：也就是说还有我们不知道的隐藏房间存在？……啊！看啊，这里！

巴尔弗利亚：看来秘密的门已经打开了。

梵：去看看吧！

巴尔弗利亚：这……好像已经封闭了几百年的样子。




弗兰：……我感觉到其他的 mist，还有一个秘宝就在这里。

梵：米蒂亚拿到这里来的吗？

巴尔弗利亚：石碑吗……喂，弗兰。遥远的过去留下的信息……能看懂吗？

弗兰：这是古代文字。这是……

我的名字是——菲尔萨诺斯

送给维拉美丽的妻子和亲爱的孩子们。

琉多：菲尔萨诺斯！

梵：雷姆雷斯的神把这个“秘宝”……而且送给妻子和孩子？




巴尔弗利亚：真是无聊。

潘蕾萝：怎么回事？

巴尔弗利亚：父亲给家人遗留下的赠品。——这就是“秘宝”。

梵：那家伙怎么了？

弗兰：……想要自由的男人逃跑了。

梵：这什么跟什么啊！

潘蕾萝：梵一定不会的！

弗兰：菲尔萨诺斯和维里拉的女性组成了家庭呢。他的孩子……有着白色的肌肤、金色的头发、耳朵也很短。

凯茨：啊！难道是贝鲁休号对秘宝起反应了吗？

菲萝：唉？什么？怎么回事？

潘蕾萝：被秘宝所呼唤贝鲁休号才降落到地面上？菲尔萨诺斯为了将家人带到雷姆雷斯，才建造了贝鲁休号。

梵：贝鲁休号的主人是菲尔萨诺斯啊！

琉多：我们一直乘坐的原来是神之船啊。菲尔萨诺斯……家人在地上吗？那么……为什么……

乘飞空艇来到得到情报的第二个地点——基萨草原。

巴休：提供情报的是拉巴纳斯塔(ラナマスタ)的卫兵之一，他像往常一样在基萨草原巡逻的途中……

话还未说完，大家发现周围已经有幻兽在接近了。

阿雪：离拉巴纳斯塔城这么近的地方都已经有幻兽出现了啊……

梵：不把他们赶走不行呢！……哪个卫兵知道情报？

巴休：这有点麻烦呢，只能一个人一个人的确认了，走吧，赶在卫兵被幻兽袭击之前。

一边驱赶幻兽，一边寻找知道情报的卫兵，在一番战斗后，终于找到了目标人物。

塔尔马斯卡兵：的确，有一个女孩对幻之浮游大陆的事非常热心。她有着白色的皮肤、金色的头发，非常漂亮，据说她是维拉族人。

巴休：白色皮肤金色头发……维拉族人……

塔尔马斯卡兵：啊，而且耳朵非常小，虽然隐藏在帽子里，但还是从缝隙里看到了。

阿雪：看来情报还是不足啊。

塔尔马斯卡兵：虽然是热心研究的女孩，还是有点奇怪哪。称赞她头发漂亮的时候脸变得通红的，不知道她有没有男朋友呢……

梵：可以了，现在那个维拉族人在哪里？

塔尔马斯卡兵：我也不太清楚，现在应该还在某处。

潘蕾萝：名字知道吗？

塔尔马斯卡兵：名字？那个女孩应该叫……啊！对了！叫做米蒂亚！

梵/潘蕾萝：米蒂亚！

梵和潘蕾萝听到这个名字，都大吃了一惊。离开了卫兵，大家聚在一起商讨刚才得到的情报。

弗兰：米蒂亚是被称为“异形的维拉”的种族呢。

梵：异形的维拉？

弗兰：嗯，听到刚才描述的特征我就想起来了。白色的皮肤金色的头发，耳朵很短。寿命比一般的维拉族要长很多。

阿雪：还有这样的种族呢……

弗兰：这个种族被其他人所禁忌，所以把他们赶到森林里去，后来就逐渐灭绝了。

潘蕾萝：翼之裁判也就是米蒂亚是异形的维拉残留的后裔……

巴尔弗利亚：而且、很热心地探索雷姆雷斯的事……

梵：这究竟是怎么回事？

来到第三个目的地——バラミナ大峡谷。

凯茨：好冷啊～

菲萝：真是！

潘蕾萝：就是在这里目击到翼之裁判呢。

梵：在这种地方干什么呢。

菲萝：喂，喂，梵哥！

凯茨：有这样的东西呢，快过来看！

凯茨和菲萝在遗迹中发现了一个雕像一样的东西。

梵：这是什么东西？

阿雪：这时纳尔比纳战役中死去的战士的墓碑。战争之后，在离神都很近的地方建造了这个东西。

梵：翼之裁判——米蒂亚来这里找他们干嘛呢？

菲萝：啊！梵哥！这里……写着威利斯！！

潘蕾萝：是这样啊，威利斯在纳尔比纳战役中战死了。

梵：那个翼之裁判，到这里来祭奠恋人的墓吗？……还是很懂事的嘛。

巴休：很正常的吧，裁判——也是人啊。

潘蕾萝：一定是失去的心找回来了，所以才会来到这里。

阿雪：……软弱的人类无法逾越自己的过去……

梵：沉溺在回忆中吗……那家伙也有这样的感情吗？

这时一个熟悉的声音再次响起。“是的，我的心在雷姆雷斯找回来了……”翼之裁判出现在众人眼前。

梵：你这家伙！

巴休一个人独自走了上去。

阿雪：巴休！

巴休：这里由我来！

巴休举起了剑，但是翼之裁判的水晶一闪，巴休立刻被击倒在地。

翼之裁判：……冒牌的裁判，投靠帝国的走狗。

巴休：什么？

翼之裁判：被你背叛的死者们的仇恨——就让你亲身体验一下吧！

翼之裁判召唤出一群僵尸，向巴休攻了过去。

巴休：死者的仇恨是无法消除的！的确我是冒牌的裁判，所以我才为了成为真正的裁判而努力！为了还活着的人们的未来！翼之裁判啊，只知道依靠已经去世的人们的幻影的话，那就让我来斩断你的思念吧！

巴休打倒僵尸，向翼之裁判冲了过去，但是被躲开了攻击。

梵：我们也上吧！

经过一番战斗，终于全部清理干净了翼之裁判召唤出来的家伙们。

潘蕾萝：那个，刚才的是战死的人们？

弗兰：不，她不打算那么做的。

巴尔弗利亚：这是向我们挑衅吧。

梵：为了这个目的故意召唤出僵尸的幻兽？

潘蕾萝：她憎恨让威利斯失去生命的战争。

阿雪：经历过那场战争的话，谁也会变成这样的。

巴休：得到力量的她是不是首先想着要复辟呢。

阿雪：但是……现在已经是新的时代了。

拉萨：即使时代变了，人的心也不会变的。

拉萨不知从哪里冒了出来。

巴休：陛下！

拉萨：时间或许能不断增加，但是……

阿雪：让我们一起掌握在手中……世界的未来。

梵：……那个，如果有什么困难的话，尽管叫我帮忙吧！

有三个情报的地点都已经探索完了，大家又回到飞空艇舰桥商量作战会议。

梵：嗯……那么把现在已经到手的情报整理一下……

潘蕾萝：首先是翼之裁判的正体。她不是普通的维拉族人，而是被称作异形的维拉的稀少的种族。

梵：而且在积极调查雷姆雷斯的各种详情。

巴尔弗利亚：在那里沉眠着“永远”……

潘蕾萝：而且她在战争中失去了恋人威利斯。为了将他成为永远，而将格雷巴多斯的秘宝搞到手。

梵：这个时候米蒂亚就变成了翼之裁判了？她得到秘宝的时候究竟发生了什么事？

潘蕾萝：那里一定隐藏着什么秘密。

弗兰：还有一件让人在意的事，在遥远的过去被驱赶到森林中的异形的维拉族人，他们的特征和石碑上记载的菲尔萨诺斯的孩子们特徵相似。

潘蕾萝：特徵……白色皮肤、金色头发、短耳朵……啊！

梵：真的很相似。那么……难道是……

巴尔弗利亚：米蒂亚和雷姆雷斯之神菲尔萨诺斯的孩子……异形的维拉是菲尔萨诺斯的后代。

琉多：什么！

阿雪：……我不明白，为什么米蒂亚会在地上留下行踪呢。而且像是为了故意让我们去找这些线索一样。

梵：这也的确……究竟有什么企图呢？米蒂亚这家伙。

就在这个时候，托马西带来了一个东西，是大昔的地图。

凯茨：看不懂呢。

梵：这是什么啊？

托马西：这是在遗迹发现的地图。

凯茨：想给拉萨陛下做礼物。

菲萝：对不起呢。

弗兰：……菲尔萨诺斯的子孙的隐藏的故乡。菲尔·维拉住的地方——罗达(ロッダ)火山。

梵：这样啊！

拉萨：谢谢你们！帮了大忙了。

乘飞空艇来到罗达火山。

巴休：罗达火山……谁也不会靠近的死之山。

梵：真的呢，这种地方真的有住着人吗？

突然弗兰感觉很不舒服，蹲了下来。

弗兰：mist 很躁动……没关系……

阿雪：不得不去了，走吧！

弗兰：这边。

巴尔弗利亚：被驱赶到森林里的维拉族人还是至少抵抗了一下的。

潘蕾萝：不知道为什么，总觉得这棵树很悲伤。

弗兰：不住在这种地方的话，肯定又会被迫害了。

走进深处，翼之裁判已经在里面大开杀戒了，而梵刚好目睹了最后一个异形的维拉倒下。

梵：住手！米蒂亚！你做了什么啊！




翼之裁判：我们一族就此灭绝……用我的这双手。

潘蕾萝：住手啊！

翼之裁判清理掉最后一个族人，召唤出了幻兽……梵不得不进行一番苦战。

翼之裁判：比起失去的梦想，生命根本不算什么……

潘蕾萝：你的心应该已经回复了才对啊！回想起来吧，对威利斯的心情，爱的心情！

翼之裁判：……！

潘蕾萝：威利斯不希望你变成这个样子啊，米蒂亚！

翼之裁判：住口！……悲剧只有我一个人就行了！

翼之裁判将圣晶石扔入火山中，召唤出大量的火龙，向梵一行攻过来，经过一番恶战，翼之裁判终于倒下了，她的盔甲褪去，露出了本来面目。

巴尔弗利亚：你这家伙……故意倒下的吧。为什么没有逃跑？而且为什么要把自己的秘宝扔了？

米蒂亚：这是我们一族的绝路，谁也不想将心交给那个人，再也不想像我这样的悲剧发生了。

弗兰：真是笨蛋。

巴尔弗利亚：真是大笨蛋。

突然米蒂亚的身体发出一阵光芒，大家随着这个光芒，思绪被带入了米蒂亚的记忆深处。

维拉的孩子：怎么了，米蒂亚，和妈妈吵架了吗？




小米蒂亚：……为什么要把我们关在这种地方，不住在这里不行吗？

母亲：我们一族总有一天会去天上，这是已经决定好的事情。

母亲将一本书交到小米蒂亚手里。

小米蒂亚：……这是？

母亲：我们一族所流传的古文书，你拿着吧。

小米蒂亚接过书翻了一下，却发现无法看懂。

小米蒂亚：……看不懂啊，妈妈。

母亲：等你以后长大了就能看懂了。

对不起……我破坏了约定。我离开了故乡，再也无法见到母亲。但是从束缚中脱出的我见到了好多新的东西，而且……我遇到了威利斯，他是一个认真的帅气的人。我们在拉巴纳斯塔相遇，每次相约见面的时候，总是在南门外，……这里就是属于我们两人的地方。拉巴纳斯塔的城市很大，有很多快乐的事。什么时候一定要把妈妈带到这里来玩。

米蒂亚：久等了，有什么重要的事？

威利斯：嗯……我决定了，要参加军队。

米蒂亚：为什么？不就是国家之间擅自开战的吗！

威利斯：为了你……和像你一样的人能够安全地生活。

米蒂亚：……

威利斯：等我回来后，就去你们的国家。

米蒂亚：威利斯……

但是……妈妈……我变成孤单一人了。即使战争结束了，他也没有回来……我好寂寞。

米蒂亚：我们的祖先在太古被封引的浮游大陆上？

回想起妈妈说的话，我拿出古文书开始读起来，我们菲尔·维拉族的故事。

米蒂亚：在那里有着永远的生命的祖父……菲尔萨诺斯，背上长着翅膀……

……我想要见到父亲，那一定是我应该存在的地方。父亲的话，就算这样的我也一定能够接受的……我想要被救赎。无法对母亲做到的……撒娇、孝敬，我是这么打算的……我决定要到那天空上去。

从米蒂亚的回忆中回过神来，梵走到米蒂亚身旁。

梵：你这家伙……也是和我们一样的人啊！独自一人的时候就会想要和家人见面……既然这样，为什么要……把心交给菲尔萨诺斯呢！

潘蕾萝：梵！

米蒂亚：我相信……我不是一个人。但是，那个人不是这么想的。那个感情已经早已被忘记。

潘蕾萝：爱情啊。

梵：菲尔萨诺斯不是欧利亚咯？他究竟是什么人？

米蒂亚：菲尔萨诺斯是古代艾格尔的长老。

梵：那为什么要夺取艾格尔的心并支配他们呢！

潘蕾萝：而且为什么能活这么好几千年？

米蒂亚：菲尔萨诺斯被“永远之命”所束缚，被困在里面了。所以……拜托你们，将他从束缚里解放出来。

梵：那就是打败他，没问题！

米蒂亚：失去心而活着，和已经死去没有区别。

梵：明白了，就交给我们吧。

米蒂亚：……谢谢。

说完米蒂亚化作无数光线，消失掉了。

梵：……所以一切的元凶，就是菲尔萨诺斯。去那个家伙所在的“遗失时之城吧”！

潘蕾萝：但是 要怎么才能？

琉多：米蒂亚的心在引导我们，在雷姆雷斯的上空。

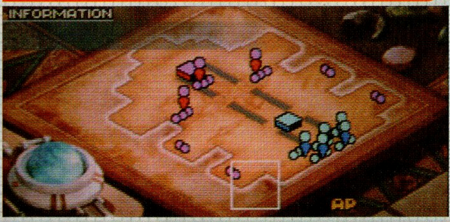
弗兰：我明白了。

琉多：不可思议的力量。

梵：走吧！

# 第九章

## 任务 9-1 エグルの战士たち




| 地点：时の乱れた城门 | 召唤门：有 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 打倒所有敌队长 | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |

敌队长只有三个，位置也比较集中，直接冲过去放几个魔法就解决掉了。这样的敌人共有四批，战斗方法都差不多。用魔法威力增强后的最强火魔法可以直接秒掉一个敌队长。

## 任务 9-2 暗を生み出す者




| 地点：失われた时の城 | 召唤门：有 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 打败フォルサノス | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |

这关召唤兽挺多的，打了一个还会再召一个，打了还有一个。打的方法都差不多，用魔法师使用魔法威力上升后再使用终极火魔法，一下能打掉一大半的 HP，再扔几个其他魔法就能干掉了。最后的フォルサノス皮多肉厚，需要所有队员一起合力围攻才能干掉。

## 任务 9-3 神と呼ばれた者




| 地点：失われた时の城 | 召唤门：有 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 打倒所有敌人 | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |

由于没有敌队长，战斗非常简单，只需要不断清理一批一批的敌人即可。使用魔法师的魔法是最方便的选择，补血队伍放在远一点的地方后勤就可以了。

## 任务 9-4 心·にあらがう者




| 地点:失われた时の城 | 召唤门:有 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 打败ミディア | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |

本关的敌人各自分散在几个地方，不为了占据召唤门的话就没有必要去特意打了。ミディア身边没有多少杂兵，过去直接围攻她就可以了。

## 第九章支线任务

| 任务80·封じられし戒律王(与最强的神兽战斗) | |
|---|---|
| 地点: | |
| 契りを閉じた牢狱 | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV94 | |
| 胜利条件: | |
| 击破ゾディアーク | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| アルテマウェポン | ラクスシャルキー |
| 素材道具: | |
| | |

注:任务完成后バッシュ习得必杀技不屈なる修罗の盾,ザルエラ封印解除。

| 任务78·あるじ亡きしもべたち | |
|---|---|
| 地点: | |
| 时の乱れた城门 | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV53 | |
| 胜利条件: | |
| 制压召唤ゲート | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| 魔人の胸当て | ミラージュベスト |
| 素材道具: | |
| | |

| 任务64·いこいの食卓 | |
|---|---|
| 地点: | |
| ユミル·クル山脉 1 | |
| 战场宝箱: | |
| 忍びの衣 | |
| 敌平均等级: | |
| LV39 | |
| 胜利条件: | |
| 取得食材 | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| 红莲の衣 | 圣石 |
| 素材道具: | |
| コッカトリスの卵 | |

| 任务79·目觉めし夜暗の翼の龙 | |
|---|---|
| 地点: | |
| 时の乱れた城门 | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV81 | |
| 胜利条件: | |
| 击倒出现的所有神兽和龙王バハムート | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| エクスカリバー | グングニル |
| ローブオブロード | リボン |
| 素材道具: | |
| | |

注:任务完成后龙王バハムート封印解除

| 任务81·ビックブリッジの死斗(与传说的剑豪基加马修战斗) | |
|---|---|
| 地点: | |
| 时の乱れた城门 | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV60 | |
| 胜利条件: | |
| 击倒ギルガメッシュ | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| デュランダル | ガイアペンダント |
| 素材道具: | |
| | |

注:本战只限3人出战,且不能召唤幻兽,任务完成后ギルガメッシュ封印解除。

| 任务73·パンネロのとっておき | |
|---|---|
| 地点: | |
| ギーザ草原 | |
| 战场宝箱: | |
| | |
| 敌平均等级: | |
| LV49 | |
| 胜利条件: | |
| 取得食材 | |
| 败北条件: | |
| 己方リーダー全灭 | |
| 胜利奖励: | |
| 真说武具·紫电 | ルーンの腕轮 |
| 圣石 | |
| 素材道具: | |
| 星の实 | |

## 第九章 失われた思い

从雷姆雷斯的天空来到遗失时之城，已经有很多幻兽了。

梵：来欢迎我们了啊。

琉多：神之城艾格尔是禁止进入的。

弗兰：这个城夺取了艾格尔们的思念。透过 mist 看到了过去的幻影。

巴尔弗利亚：心啊……

弗兰：他们活着的时候是数千年前，古代的艾格尔战士。

梵：菲尔萨诺斯在那里面吗？

琉多：我不知道。……就要和艾格尔的祖先们刀枪相向了吗。

潘蕾萝：琉多？

琉多：没关系，战斗吧！

菲萝：感情……找到了吧。

弗兰：但是……充满着仇恨。……不像是好的欢迎呢。

潘蕾萝：梵？

梵：过去有真实的话我们就去找出来吧。……开战了！

打倒敌人后，发生了剧烈的震动，周围的时间和空间开始扭曲。

潘蕾萝：什么？时间……

敌人又再次出现了，再次将他们打败，却又再次出现。

凯茨：哇哇，又出现了！

梵：全部干掉！终结战斗吧！

巴休：让疲于战斗的士兵休息吧！

潘蕾萝：怎么会输给菲尔萨诺斯的幻影！？

阿雪：菲尔萨诺斯！

又干掉一批敌人后，又再次出现了。

凯茨：情况有点奇怪啊！

梵：艾格尔们，不想战斗了。

巴休：已经战累了，但是却被战争所选中。

潘蕾萝：菲尔萨诺斯！求你了，大家已经不想再战斗了！

阿雪：继续战斗的话，只有留下悲伤的回忆而已……

凯茨：魔法的力量……快要用尽了……

巴休：永远持续的……战争的历史吗？

阿雪：几千年持续的战争，艾格尔们受尽了折磨。

梵：可恶！菲尔萨诺斯不出来吗？

潘蕾萝：菲尔萨诺斯想对我们传达什么吗？

梵：菲尔萨诺斯……

琉多：恐怕在这个城里等着我们呢。

凯茨：现在的是菲尔萨诺斯所经历的过去吗？

弗兰：他不愿意面对的过去……菲尔萨诺斯被悲伤——艾格尔们的思念聚集所包围。……那些幻影从过去开始一直在这里战斗着。

凯茨：……如果我们输了，就要永远在这里战斗着？

菲萝：我绝不要那样！

潘蕾萝：这是菲尔萨诺斯的阴谋？

巴尔弗利亚：问问他本人不就知道了……是吧，梵。

梵：让我们把菲尔萨诺斯从无尽的循环中解放吧！走吧！到城里去！

进入城内，远处一个人无精打采地瘫坐在椅子上。

琉多：……菲尔萨诺斯？




梵：就是这个家伙？

我就是黑暗……从心底里生出来的黑暗。所有的一切，从我追赶着依瓦利斯那一天就开始了。我们艾格尔一族在这个天空持续着战争……理由是为什么，早已经忘记了。但是，报着悲痛的我们，持续着战争。

菲尔萨诺斯走下神坛，穿过梵一群人中间，径直走出了城门。待梵追上去的时候，只看到满地的艾格尔族人尸体。而菲尔萨诺斯正在将最后一个艾格尔人扔了出去。

潘蕾萝：不要！！

阿雪：太惨了……

巴休：你的前面……是黑暗的世界。

梵：潘蕾萝，把眼睛睁开吧，我在这里呢，你放心吧。

菲尔萨诺斯：为了追求这个天空的自由，我们在这里生存着。但是，和封闭的天空一起……我们的心也被封闭了。活着……也只剩下悲伤而已。于是我……停止了心的哭泣，为了不让人民再度悲伤，我使用这种“石”，将他们的心全部吸走。我能做的……只有这样了。

琉多：……菲尔萨诺斯啊，艾格尔们将你信奉为神，想要信任你……

梵：菲尔萨诺斯！你不是要终止战争吗！夺去他们的心，这就是你所做的吗！

菲尔萨诺斯：就如你所见的，争斗的心是不被需要的，没

有心的话，就永远不会有悲伤，也不会有愤怒。现在艾格尔一定在这个天空和平地活着……几千年间……和平地……

梵：你这样做，只是从悲伤中逃避而已。菲尔萨诺斯！让我们告诉你吧！琉多的心情！上吧！大家！

经过一番惨烈的战斗，菲尔萨诺斯终于倒下了。

巴休：这就是你自己种下的恶果。

梵：心解放了吧！菲尔萨诺斯！

菲尔萨诺斯：怀抱着空的希望的话，又将会有新的争斗之种。那种愤怒、那种悲伤——你们的心……都交给我就可以了！

说完菲尔萨诺斯将能量聚集为一个光球，向梵飞去。这时琉多从后面冲了过来，替梵挡住了这一攻击。

潘蕾萝：琉多！

梵：住手啊！！

琉多被菲尔萨诺斯击倒在地。

菲尔萨诺斯：艾格尔吗？反正已经是一具空壳，没有吸取的必要。

潘蕾萝：琉多！求你了！听到我的话了吗？

梵：……一定……琉多他一定会笑的，把你打倒的话！我们会一起大笑的！

这时菲尔萨诺斯的身体突然被闪光所包围。

菲尔萨诺斯：呜……艾格尔的叛徒们！死者的思念躁动了吗？

在大家的脑海里，出现了远久以前的情景。

艾格尔之民：将“石”带到依瓦利斯？

菲尔萨诺斯：不能在空中飞的妻子和孩子无法在浮游大陆生活。作为长老，我必须率领大家，所以只有做到这样了。

艾格尔之民：我明白了。

菲尔萨诺斯：……这是已经决定好了的事，这就是，我的心。

艾格尔之民：？

菲尔萨诺斯：将记忆刻入圣石，把我的心交托。这个圣石连接着我的心，是我和家人的羁绊。

艾格尔之民：是给家人的礼物吗？

菲尔萨诺斯：这里所残留的心——

突然圣石发出一阵剧烈的光线，思绪又回到了现实世界。

菲尔萨诺斯：……哼，这怎么了！到现在还想让我改悔吗？让这个接受了永远的悲伤的我！！

说完菲尔萨诺斯消失掉了。

巴尔弗利亚：怎么搞的？

弗兰：我感觉不到他的 mist，那只是个影子而已，本体一定在其他地方。

阿雪：这一切都是假的吗？

弗兰：回忆是真的。

巴休：菲尔萨诺斯给了自己心吗？

弗兰：代价很大啊。

正在大家悲伤的时候，琉多突然站了起来。

琉多：我没事……怎么了？为什么在哭？

潘蕾萝：你不知道吗？

凯茨：我们在为你而哭啊。

琉多：……

潘蕾萝：琉多，难道……你的心……

梵：……我们早就约定好了，在琉多会心地笑出来之前，我们一直都要在一起！

梵：心被夺走了的话，不管几次我们都要抢回来！

大家再次进入城内，时之门正在缓缓打开。

巴尔弗利亚：终于在和神直接对面了。

阿雪：数千年夺去艾格尔的心的结果……

弗兰：恐怕他已经不再是人了。

菲萝：总觉得有点害怕……

梵：走吧！

在神之间，众人终于见到了菲尔萨诺斯的本尊。

巴休：这就是被称作神的家伙的末路……

潘蕾萝：怎么会……

弗兰：mist 好重……愤怒、悲伤、恐怖、绝望所聚集的“心之沉淀”在翻腾着。

琉多：这是圣晶石。

梵：这就是最后的圣晶石吗？

琉多：菲尔萨诺斯将自己和圣晶石同化，持续着夺取心




的勾当。

巴尔弗利亚：真是丑恶啊。

阿雪：来了！

清理掉杂兵之后，众人终于来到菲尔萨诺斯本体面前。

地上之民啊……这个大地是被封印在天空的。而我……以这个腐朽的身躯背负着“永远”的命运。地上的神是我给予的，从这个诅咒中逃出的人民的心，我全部接受……谁也没有错。

梵：你错了！我们将自己从神的束缚中切断！

潘蕾萝：艾格尔们说不定是过得很痛苦，但是……

凯茨：因为这样就夺去他们的心，这样做是错误的！

菲萝：而且和地上的人们是没有关系的！

阿雪：靠夺去人民的心而建筑起来的和平，和什么都没有是一样的！你守护的究竟是什么呢！

巴休：跨越生出争斗的心，这才是真正的心。

梵：选择这个世界的是你，未来是心的形态，这个天空的究竟有什么未来还是未知数！

潘蕾萝：一个人无法做的事大家一起做就好了，你的话也能有心的。把琉多和大家的心一起还回来！

你们这些感情用事的人，所以说心是不需要的。

弗兰：你的后代米蒂亚一直很信任你！

潘蕾萝：是啊，她将心交给了你，来到这个天空。米蒂亚她仰慕着作为父亲的你！想要寻求你的帮助，你没有感觉到她的感情吗？

……这样啊，菲尔萨诺斯将米蒂亚召唤出来，并给她武装上盔甲。

梵：住手吧！你想要践踏感情到什么地步！

和死者和生者没有关系，心这种东西都是骗人的，夺取和给予都是很容易的。

梵：不可原谅！受米蒂亚之托，让我来把你从永远的痛苦中解放！




什么……那是什么！这就是依瓦利斯的人类的心吗？我无法夺去的真正的心吗？

弗兰：……“心之沉淀”在溢出。

巴尔弗利亚：真是难看。

梵：憎恨的话，说明你也有心，回想起来吧！

潘蕾萝：思念不是能从别人那里夺去的，而是靠自己找到的。

这就是战斗的结果吗？让我的心也崩坏就好了！

琉多：危险！

随着一阵剧烈的震动，大家一起跑出了大厅。

# 第十章

## 任务 10-1 翼果てる地




| 地点：失われた时の城 | 召唤门：有 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 压制所有召唤门 | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |

目的是占领所有召唤门，敌方会有一个召唤兽不停地反复出，用老办法魔法师魔法威力上升之后火魔法，然后猛放各种魔法，再加上其他人的围攻可以很快解决。本关敌人火力很猛，最好把二级的回复幻兽也召唤出来。

## 任务 10-2 暗の深渊




| 地点：失われた时の城 | 召唤门：有 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 破坏敌水晶 | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |

敌人队长会不断复活，我方至少要保证占有两个召唤门，不停地补充兵力。敌人的水晶前会聚集一大堆幻兽，先用魔法师的全体魔法轰几下就干净了，然后全体围攻水晶，其他都不要管，能把水晶拼掉战斗就结束了。

## 最终战 レヴァナント・ウイング



| 地点：失われた时の城 | 召唤门：有 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 打败菲尔萨诺斯 | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |

不愧是最终战，难度比以前高了很多。首先把召唤兽都准备齐，一路清理掉左边的杂兵。由于本关杂兵只有一种，大家就尽管派出飞行的召唤兽来克制它吧。保护好补给队伍，一边应付上面出现的杂兵，一边对付右边的敌人。在两方都没有敌人的时候，就攻击 BOSS 拿杖的手。将手打碎后，把阿雪女王放到 BOSS 腋下，她的远程攻击可以打到 BOSS 本体，而且非常安全。这时其他人全力负责防御。BOSS 的 HP 减到一半后会召出召唤兽，这个家伙攻击力超高，各人都用最强力的魔法集中轰它，争取在最短时间内解决掉。之后继续防守，知道阿雪把 BOSS 活活扔死。这种打法虽然有点慢，但是非常安全，不至于去正面扛 BOSS 的激光攻击。

## 最终剧情战

| 地点：失われた时の城 | 召唤门：无 |
|---|---|
| 胜利条件 | |
| 打败菲尔萨诺斯 | |
| 败北条件 | |
| 我方队长全灭 | |

最终 BOSS 显出真身，我方没有召唤兽，直接围攻之。

## 最终章 永远の翼

梵：大家准备好了吗？这是最后决战了！

潘蕾萝：梵呢？

梵：当然准备好了！好！走吧！让我们把这一切终结，大家一起乘贝鲁休号回去吧！

潘蕾萝：嗯！

梵：把琉多的笑容夺回来！

潘蕾萝：这里是……

凯茨：和幻兽界差不多呢。

弗兰：他在死之间等着呢，漫溢着悲伤的 mist 的房间。

梵：那就是说这是菲尔萨诺斯的心的世界咯。

阿雪：来了！

抵挡住幻兽的猛攻后，终于关闭了所有的召唤门。

梵：菲尔萨诺斯！我一定要把你找出来！

打败了一批又一批敌人后，终于到了最终决战的时候。

梵：大家听我说！




菲萝：嘿嘿

梵：菲萝一直给我们带来了好精神，你就像往常一样笑着就可以了。

菲萝：嗯！交给我吧！

梵：凯茨，你不害怕吗？

凯茨：有一点，但是没关系！

梵：在逞强呢，不过凯茨的魔法是我们可靠的保障！

凯茨：嗯，我会加油的！

梵：……谢谢你，巴尔弗利亚。

弗兰：什么事？

巴尔弗利亚：我们一直在做自己想做的事。

梵：……巴尔弗利亚要是再直率一点就好了。

弗兰：是啊。

梵：阿雪陛下，我用此剑起誓，我一定会守护你的！

阿雪：突然说什么呢？

巴休：陛下，这个人说不定是个冒牌货。

阿雪：巴休，连你也开我玩笑吗？

梵：哈哈哈，大家皱着眉头的话，会加速变老的哦。

阿雪：……真是。

梵：琉多，马上就要到那时候了，我们一起大笑，发自心底的呐！

琉多：战斗的话，一定会胜利的。

梵：嗯，就这样不错！

梵：我们都已经一起走到了这一步……

潘蕾萝：以后也要一直在一起！

来到最终的战场，菲尔萨诺斯就在眼前。

梵：菲尔萨诺斯！我们要将艾格尔的心从你的翅膀下面解放出来！

最终决战异常惨烈，但是胜利最终是属于正义的一方。菲尔萨诺斯被打倒后，再次进入了回忆中。

艾格尔之民：这是给家人的礼物吗？

菲尔萨诺斯：这里残留的心是——无法在天空飞翔的孩子们的“翅膀”。他们用此双翼，来找到天空中等待的我们。

艾格尔之民：……

菲尔萨诺斯：呵呵，像是说梦话吗？但是希望是不能放弃的。我相信总有一天，那个时候会到来的，我等待着，不管多久……

梵：结束了吗？大家呢？

……年轻的空贼啊。

随着声音响起，菲尔萨诺斯出现在梵面前。

在天空中飞翔的地上战士，——用你的剑，刺穿我的心脏吧！

梵在菲尔萨诺斯的攻击下，险些招架不住。

菲尔萨诺斯：怎么了，你的心就只有这种程度吗？

这时两个小家伙出现了。

菲萝：梵哥！

凯茨：我们来帮你了。

琉多：菲尔萨诺斯！艾格尔的愤怒，用你那身体来承受吧！

琉多也加入了战斗。

菲尔萨诺斯：想要领导艾格尔的话你还不够！

琉多：你说什么！？

菲尔萨诺斯：将心向天空打开，拥有用不会折的翅膀。

阿雪：梵！

阿雪出现使用瞬移魔法帮助大家躲开了攻击。

菲尔萨诺斯：逃避只会留下悲伤。

巴休出现挡住了菲尔萨诺斯的剑。

巴休：只要有守护朋友的感情和羁绊，什么痛苦都可以跨越！

菲尔萨诺斯：战斗的羁绊呢，虚伪的东西。

这时弗兰和巴尔弗利亚也出现了。

弗兰：只要有依靠……悲伤也是可以消除的。

巴尔弗利亚：就算是温柔的谎言，也能成为支柱。

菲尔萨诺斯：到了临死前的话，不管是谁也是孤身一人。心之间可以互相沟通的话，将会变成什么？

潘蕾萝出现在大家中间。

潘蕾萝：信任的感情是谁也不能夺去的，即使失去了，只要是最重要的东西，又会再次萌生的！梵！

梵：菲尔萨诺斯！我们成为你的战斗！我们会让你重拾失




去的心。作为朋友……将一切结束！

最终的战斗结束了，菲尔萨诺斯终于倒下了。

菲尔萨诺斯：琉多，艾格尔的未来……我们梦寐以求的天空……就交给你了！用你的心的话，一定能够造出美好的未来。

琉多：菲尔萨诺斯……你的思念铭刻在我的翅膀上。

菲尔萨诺斯：梵，还有依瓦利斯的人们，谢谢你们。你们作为战士，作为朋友，将我引导向了终结。这个思念，将乘着我的翅膀飞向天空！

梵：切，最后还只知道装酷。

走到城外，幻兽们都出现了。

潘蕾萝：是来道别的吗？

凯茨：菲尔萨诺斯所聚集的心之世界都解放了。

菲萝：这个世界……这些幻兽会怎么样呢？

琉多：回复到应有的样子吧。现在……

潘蕾萝：现在？

琉多：之后就得看艾格尔的心来决定了。

巴尔弗利亚：阿雪，我们该退场了。

阿雪：唉？

巴尔弗利亚：配角们都该下场咯。梵！准备在休特拉尔号上开宴会吧！

巴休：别忘了把我们送会依瓦利斯哦，不然我会很困扰的。

梵：交给我吧！

弗兰：……托马西，你也来。

托马西：唉？但是贝鲁休号呢？

巴尔弗利亚：当然是还给他的主人了。

幻兽们都逐一消失，回到他们本应该存在的地方去了。

潘蕾萝：大家！

菲萝：都消失了吗？

凯茨：琉多你也？

琉多：不会的，我不会消失，因为我不是幻兽。但是，失去圣晶石的力量之后，雷姆雷斯也将坠落，艾格尔们将开辟新的天空。

梵：……琉多。

琉多：我有从菲尔萨诺斯那里继承的心，而且还有你们为我夺回的心。为了同伴们，我打算将这颗心带到新的世界去。广阔的天空没有边境……艾格尔们将寻找新的世界。

菲萝：要在这里告别了吗？

琉多点点头，两个小家伙都泣不成声。

潘蕾萝：……让我们笑着送他吧，好吗？

琉多：梵，你们有飞空艇，艾格尔有翅膀，总有一天会再次想见的。……你说对吧。

凯茨：是啊！

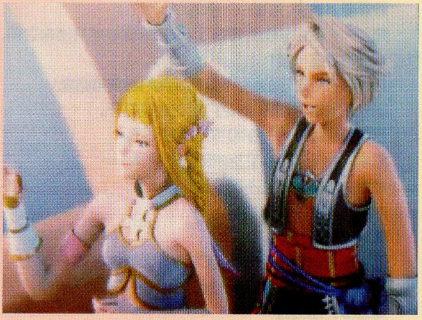
菲萝：……潘姐！

潘蕾萝：最后……用笑容……

潘蕾萝跳起了舞蹈，这是欢庆胜利的舞蹈，也是离别的舞蹈。

梵……琉多、菲萝、凯茨，我找到了“最重要的东西”。虽然对无法预测的未来感到恐惧、迷茫，但是一定没问题的，因为我们已经找到了。在这个广阔的天空中，描写新的梦想和希望！带着永远不会忘记的心情飞翔！不管未来是什么样的，一定会有信任的人在身旁。

——以上 最后的航海日志担当潘蕾萝



FIN

# 合成素材表

## 矿石系

| 名称 | 等级 | 种类 | 可获得地点 |
|---|---|---|---|
| ミスリルのかけら | 低 | ありふれた金属 | キスネの丘 /ボスコ平原 1 |
| ミスリルの块 | 中 | ありふれた金属 | キスネの丘 /ボスコ平原 1 |
| ミスリル矿石 | 高 | ありふれた金属 | キスネの丘 /ボスコ平原 1 |
| オリハルコンの砂 | 低 | まばゆい金属 | ゴゴザの泷 /ウイネ·クル神殿 1/ユミル·クルの洞窟 |
| オリハルコンの块 | 中 | まばゆい金属 | ゴゴザの泷 /ウイネ·クル神殿 1/ユミル·クルの洞窟 |
| オリハルコン矿石 | 高 | まばゆい金属 | ゴゴザの泷 /ウイネ·クル神殿 1/ユミル·クルの洞窟 |
| アダマン矿の砂 | 低 | 强固な金属 | 黄昏の森 /フェル·ヴィエラの乡 2 |
| アダマン矿の块 | 中 | 强固な金属 | 黄昏の森 /フェル·ヴィエラの乡 2 |
| アダマンタイト | 高 | 强固な金属 | 黄昏の森 /フェル·ヴィエラの乡 2 |
| ピンクシルバ− | 低 | きらめく矿石 | テペ·クル神殿 2/ザワワの森 /ウイネ·クル神殿 2 |
| ホワイトシルバ− | 中 | きらめく矿石 | テペ·クル神殿 2/ザワワの森 /ウイネ·クル神殿 2 |
| ピュアシルバ− | 高 | きらめく矿石 | テペ·クル神殿 2/ザワワの森 /ウイネ·クル神殿 2 |
| ピンクゴ−ルド | 低 | 豪华な矿石 | ユミル·クルの山脉 2/ 东タルマスカ砂漠 1 |
| ホワイトゴ−ルド | 中 | 豪华な矿石 | ユミル·クルの山脉 2/ 东タルマスカ砂漠 1 |
| ピュアゴ−ルド | 高 | 豪华な矿石 | ユミル·クルの山脉 2/ 东タルマスカ砂漠 1 |
| ダマスカス矿 | 低 | 幻の矿石 | 时の乱れた城门低几率 |
| ヒヒイロカネ | 中 | 幻の矿石 | 时の乱れた城门低几率 |
| ゾディアック矿石 | 高 | 幻の矿石 | 时の乱れた城门低几率 |
| 太古の炎 | 高 | 太古の炎 | 时の乱れた城门 |

## 宝石系

| 名称 | 等级 | 种类 | 可获得地点 |
|---|---|---|---|
| タイガ−アイ | 低 | 黄金の宝石 | ボスコ平原 1 |
| ベリル | 中 | 黄金の宝石 | ボスコ平原 1 |
| トパ−ズ | 高 | 黄金の宝石 | ボスコ平原 1 |
| ペリドット | 低 | 绿の宝石 | テペ·クル神殿 2/ 隐された岛オツグ |
| マラカイト | 中 | 绿の宝石 | テペ·クル神殿 2/ 隐された岛オツグ |
| エメラルド | 高 | 绿の宝石 | テペ·クル神殿 2/ 隐された岛オツグ |
| ラピスラズリ | 低 | 青の宝石 | ザワワの森 /ユミル·クルの山脉 1 |
| アクアマリン | 中 | 青の宝石 | ザワワの森 /ユミル·クルの山脉 1 |
| サファイア | 高 | 青の宝石 | ザワワの森 /ユミル·クルの山脉 1 |
| ガ−ネット | 低 | 赤の宝石 | 黄昏の森 / 东タルマスカ砂漠 1 |
| スピネル | 中 | 赤の宝石 | 黄昏の森 / 东タルマスカ砂漠 1 |
| ルビ− | 高 | 赤の宝石 | 黄昏の森 / 东タルマスカ砂漠 1 |
| サンゴのかけら | 低 | しっとりした欠片 | 隐された岛オツグ |
| サンゴの枝 | 中 | しっとりした欠片 | 隐された岛オツグ |
| 真珠 | 高 | しっとりした欠片 | 隐された岛オツグ |

(稀少な宝石产地不明)

## 木材系

| 名称 | 等级 | 种类 | 可获得地点 |
|---|---|---|---|
| サクラの木切れ | 低 | 华やかな木材 | ボスコ平原 |
| サクラの枝 | 中 | 华やかな木材 | ボスコ平原 |
| サクラの原木 | 高 | 华やかな木材 | ボスコ平原 |
| カエデの木切れ | 低 | 甘い木材 | お宝の眠る岛キツブ |
| カエデの枝 | 中 | 甘い木材 | お宝の眠る岛キツブ |
| カエデの原木 | 高 | 甘い木材 | お宝の眠る岛キツブ |
| スギの木切れ | 低 | 滑らかな木材 | トマジのキャンプ场 /ユミル·クルの集落 |
| スギの枝 | 中 | 滑らかな木材 | トマジのキャンプ场 /ユミル·クルの集落 |
| スギの原木 | 高 | 滑らかな木材 | トマジのキャンプ场 /ユミル·クルの集落 |
| カシの木切れ | 低 | 重厚な木材 | ギ−ザ草原 |
| カシの枝 | 中 | 重厚な木材 | ギ−ザ草原 |
| カシの原木 | 高 | 重厚な木材 | ギ−ザ草原 |

## 骨系

| 名称 | 等级 | 种类 | 可获得地点 |
|---|---|---|---|
| 骨くず | 低 | 小さな骨 | ボスコ平原 2 |
| 丈夫な骨 | 中 | 小さな骨 | ボスコ平原 2 |
| 修罗の骨 | 高 | 小さな骨 | ボスコ平原 2 |
| 狼の骨 | 低 | 大きな骨 | パハロ遺迹 /キスネの丘 /ゲゲロ密林 /ウイネ·クル神殿 2 |
| 战马の骨 | 中 | 大きな骨 | パハロ遺迹 /キスネの丘 /ゲゲロ密林 /ウイネ·クル神殿 2 |
| 兽王の骨 | 高 | 大きな骨 | パハロ遺迹 /キスネの丘 /ゲゲロ密林 /ウイネ·クル神殿 2 |
| 地龙の骨 | 低 | 巨大な骨 | ユミル·クルの山脉 1/ 东タルマスカ砂漠 2 |
| 飞龙の骨 | 中 | 巨大な骨 | ユミル·クルの山脉 1/ 东タルマスカ砂漠 2 |
| 死龙の骨 | 高 | 巨大な骨 | ユミル·クルの山脉 1/ 东タルマスカ砂漠 2 |

## 甲壳系

| 名称 | 等级 | 种类 | 可获得地点 |
|---|---|---|---|
| 虫の甲壳 | 低 | 古ぼけた甲壳 | テペ·クル神殿 1/ボスコ平原 2 |
| 怪鱼のウロコ | 中 | 古ぼけた甲壳 | テペ·クル神殿 1/ボスコ平原 2 |
| 万年龟の甲罗 | 高 | 古ぼけた甲壳 | テペ·クル神殿 1/ボスコ平原 2 |
| 战马の壳 | 低 | 坚固な甲壳 | ゴゴザの泷 / 乐园の岛イツジユ/ユミル·クルの集落 |
| ラミアのウロコ | 低 | 坚固な甲壳 | ゴゴザの泷 / 乐园の岛イツジユ/ユミル·クルの集落 |
| 攻龙の壳 | 高 | 坚固な甲壳 | ゴゴザの泷 / 乐园の岛イツジユ/ユミル·クルの集落 |
| 飞龙のウロコ | 低 | 分厚い甲壳 | 黄昏の森 2/フェル·ヴィエラの乡 1 |
| 轮龙のウロコ | 中 | 分厚い甲壳 | 黄昏の森 2/フェル·ヴィエラの乡 1 |
| 皇帝のウロコ | 高 | 分厚い甲壳 | 黄昏の森 2/フェル·ヴィエラの乡 1 |

## 皮系

| 名称 | 等级 | 种类 | 可获得地点 |
|---|---|---|---|
| ネズミの皮 | 低 | ツルツルした皮 | ボスコ平原 |
| コウモリの翼 | 中 | ツルツルした皮 | ボスコ平原 |
| 大蛇の皮 | 高 | ツルツルした皮 | ボスコ平原 |
| ウサギの毛皮 | 低 | ふかふかした皮 | テペ·クル神殿 1/トマジのキャンプ场 / 隐された岛オツグ |
| クア−ルの毛皮 | 中 | ふかふかした皮 | テペ·クル神殿 1/トマジのキャンプ场 / 隐された岛オツグ |
| 兽王の毛皮 | 高 | ふかふかした皮 | テペ·クル神殿 1/トマジのキャンプ场 / 隐された岛オツグ |
| ア−リマンの翼 | 低 | ギラギラした皮 | ユミル·クルの集落 |
| 地龙の翼 | 中 | ギラギラした皮 | ユミル·クルの集落 |
| 飞龙の翼 | 高 | ギラギラした皮 | ユミル·クルの集落 |

## 纽系

| 名称 | 等级 | 种类 | 可获得地点 |
|---|---|---|---|
| ネズミのしっぽ | 低 | ウネウネしたヒモ | ゴゴザの泷 /お宝の眠る岛キツブ/ユミル·クルの山脉 2 |
| 恶魔のしっぽ | 中 | ウネウネしたヒモ | ゴゴザの泷 /お宝の眠る岛キツブ/ユミル·クルの山脉 2 |
| モルボルのつる | 高 | ウネウネしたヒモ | ゴゴザの泷 /お宝の眠る岛キツブ/ユミル·クルの山脉 2 |
| クア−ルのヒゲ | 低 | ゴワゴワしたヒモ | ギ−ザ草原 |
| 战马のたてがみ | 中 | ゴワゴワしたヒモ | ギ−ザ草原 |
| 龙のヒゲ | 高 | ゴワゴワしたヒモ | ギ−ザ草原 |

## 液体系

| 名称 | 等级 | 种类 | 可获得地点 |
|---|---|---|---|
| 绿色の液体 | 低 | ドロドロした液体 | トマジのキャンプ场 /ウイネ·クル神殿 1/ユミル·クルの山脉 2 |
| 黄色の液体 | 中 | ドロドロした液体 | トマジのキャンプ场 /ウイネ·クル神殿 1/ユミル·クルの山脉 2 |
| 银色の液体 | 高 | ドロドロした液体 | トマジのキャンプ场 /ウイネ·クル神殿 1/ユミル·クルの山脉 2 |
| スライムオイル | 低 | サラサラした液体 | 黄昏の森 /フェル·ヴィエラの乡 1 |
| エ−テル水 | 中 | サラサラした液体 | 黄昏の森 /フェル·ヴィエラの乡 1 |
| デビルカクテル | 高 | サラサラした液体 | 黄昏の森 /フェル·ヴィエラの乡 1 |

## ボム系

| 名称 | 等级 | 种类 | 可获得地点 |
|---|---|---|---|
| ボムの燃えカス | 低 | 危险な块 | ユミル·クルの洞窟 /フェル·ヴィエラの乡 2 |
| ボムの抜け壳 | 中 | 危险な块 | ユミル·クルの洞窟 /フェル·ヴィエラの乡 2 |
| ボムの右腕 | 高 | 危险な块 | ユミル·クルの洞窟 /フェル·ヴィエラの乡 2 |

## 粉末系

| 名称 | 等级 | 种类 | 可获得地点 |
|---|---|---|---|
| ゾンビパウダ− | 低 | 不吉な粉末 | 黄昏の森 2/パラミナ大峡谷 |
| デスパウダ− | 中 | 不吉な粉末 | 黄昏の森 2/パラミナ大峡谷 |
| ソウルパウダ− | 高 | 不吉な粉末 | 黄昏の森 2/パラミナ大峡谷 |
| 星の砂 | 低 | キラキラした粉末 | 东タルマスカ砂漠 1/ 东タルマスカ砂漠 2 |
| 月の砂 | 中 | キラキラした粉末 | 东タルマスカ砂漠 1/ 东タルマスカ砂漠 2 |
| 太阳の砂 | 高 | キラキラした粉末 | 东タルマスカ砂漠 1/ 东タルマスカ砂漠 2 |

## クリスタル系

| 名称 | 等级 | 种类 | 可获得地点 |
|---|---|---|---|
| 火の石 | 低 | 火のクリスタル | パハロ遺迹 /テペ·クル神殿 1/ウイネ·クル神殿 2/ユミル·クルの洞窟 /フェル·ヴィエラの乡 2 |
| 火の魔石 | 中 | 火のクリスタル | パハロ遺迹 /テペ·クル神殿 1/ウイネ·クル神殿 2/ユミル·クルの洞窟 /フェル·ヴィエラの乡 2 |
| 火の魔晶石 | 高 | 火のクリスタル | パハロ遺迹 /テペ·クル神殿 1/ウイネ·クル神殿 2/ユミル·クルの洞窟 /フェル·ヴィエラの乡 2 |
| 水の石 | 低 | 水のクリスタル | パハロ遺迹 /キスネの丘 /ゴゴザの泷 / 乐园の岛イツジユ/パラミナ大峡谷 |
| 水の魔石 | 中 | 水のクリスタル | パハロ遺迹 /キスネの丘 /ゴゴザの泷 / 乐园の岛イツジユ/パラミナ大峡谷 |
| 水の魔晶石 | 高 | 水のクリスタル | パハロ遺迹 /キスネの丘 /ゴゴザの泷 / 乐园の岛イツジユ/パラミナ大峡谷 |
| 雷の石 | 低 | 雷のクリスタル | パハロ遺迹 /ボスコ平原 2/ザワワの森 / 隐された岛オツグ/ユミル·クルの山脉 1/ 东タルマスカ砂漠 |
| 雷の魔石 | 中 | 雷のクリスタル | パハロ遺迹 /ボスコ平原 2/ザワワの森 / 隐された岛オツグ/ユミル·クルの山脉 1/ 东タルマスカ砂漠 |
| 雷の魔晶石 | 高 | 雷のクリスタル | パハロ遺迹 /ボスコ平原 2/ザワワの森 / 隐された岛オツグ/ユミル·クルの山脉 1/ 东タルマスカ砂漠 |
| 土の石 | 低 | 土のクリスタル | パハロ遺迹 /ボスコ平原 /ゲゲロ密林 /お宝の眠る岛キツブ/ 东タルマスカ砂漠 1 |
| 土の魔石 | 中 | 土のクリスタル | パハロ遺迹 /ボスコ平原 /ゲゲロ密林 /お宝の眠る岛キツブ/ 东タルマスカ砂漠 1 |
| 土の魔晶石 | 高 | 土のクリスタル | パハロ遺迹 /ボスコ平原 /ゲゲロ密林 /お宝の眠る岛キツブ/ 东タルマスカ砂漠 1 |
| 火の宝珠 | 高 | 红炎のクリスタル | パハロ遺迹小几率 /フェル·ヴィエラの乡 2 |
| 水の宝珠 | 高 | 碧水のクリスタル | パハロ遺迹小几率 / 乐园の岛イツジユ/パラミナ大峡谷 |
| 雷の宝珠 | 高 | 紫电のクリスタル | パハロ遺迹小几率 / 东タルマスカ砂漠 2 |
| 土の宝珠 | 高 | 黄砂のクリスタル | パハロ遺迹小几率 / 东タルマスカ砂漠 1 |

注:地点后的数字表示可选的战斗



# “骗”女性向游戏

最近超火的少女向日剧/动画/漫画大作《交响情人梦》不知道读者们看过没有，如果你还没有看过可以带 GF 一起看看。这部作品的剧情幽默而感人，人物塑造得非常成功。最大的特色就是从头到尾充满了各种优美的著名古典乐曲，音乐带给人的感动足以震撼每个观众。如果你周围有 MM 是该作品的 FANS，一定要向她推荐我们将要介绍的这个游戏！




## 前言

应援团＋太鼓达人＝?? 答案就是“交响情人梦”！众多 fans 翘首企盼的《交响情人梦》终于以这样的方式登录 NDS 平台了。作为风靡一时的超人气漫画作品，“交响”陆续推出了日剧和动画版，都取得了成功，特别是日剧版，更是在日本掀起了一股古典音乐热潮呢。既然是音乐题材的作品，其游戏版采用了类似著名音乐游戏应援团和太鼓达人的游戏方式，融合了许多有趣的游戏要素，是一款非常不错的休闲小品游戏。下面就让我这个“交响”fans 带领大家走上那个交响乐与爱情交织的华丽舞台吧！

## 游戏方式

游戏采用了 AVG 模式，舞台设定在主角们活跃的桃之丘音乐大学。点击带有猡(就是野田妹装扮的可爱的小熊)脑袋的地方，就能触发剧情，其剧情设置和原作是一模一样的。而实际的游戏采用了类似应援团的方式，只有通过了才能继续剧情。或许应援团实在太过好玩太过经典了，交响对其的模仿还算不错，音符不断地从右向左飘过，当上面落下的音符与之重合的那一刻点击下屏，而遇到一串音符时，按照音符排列的方向用触控笔“划”就行了。准确度只有三种，perfect 的话音符周围会出现漂亮的彩虹。游戏的曲目非常丰富，几乎包括了原作 OST 中所有收录的古典曲目，比如贝多芬第七交响曲田园、卡门、婚礼进行曲、天鹅湖等等，近 50 首呢，一定会让你大呼过瘾的。当然与应援团相比，还是略为简单了一点，操作上少了转圈不说，而且操作变化不多，特别是在歌曲节奏稍快的时候，不断飘出的音符密密麻麻挤在一堆，又不像应援团那样有数字编号，感觉就比较混乱了，而且游戏整体难度偏低，相信经过了应援团炼狱般考验的玩家都能很轻松的通过吧。

## 剧情模式

触发剧情时还有类似于太鼓达人的游戏方式，不过改按键为触控笔操作了，因此只用敲击鼓面，而少了侧面的敲击，变化就非常少，只用找准歌曲的节奏就行了。而歌曲的数量也仅有数首，令人欣慰的是，居然收录了原作中超级搞笑的“PP 健康操”和“多拉 B 梦主题曲”了！尽管与真正的太鼓达人相比，此模式简陋了许




多，却也做得有板有眼，而且太鼓的音色同样也是可以改变的哦。在太鼓达人 DS 还未发售之际，用它来代替轻松一下也是不错的选择。

## 自由模式




点击主模式右上角的“自由行动”选项就能进入自



画外音：帅哥美女云集的日剧《交响情人梦》档期收视率排名第二

由模式，在这里可以玩到已经在剧情模式中通过的所有歌曲和 Mini Game。包括应援团和大鼓达人模式、4个小游戏和 2 个图鉴。

应援团模式中可以玩到已经取得的曲目，而且可以自由选择指挥，一共有 6 人，分别是“永远全校第二”的指挥大河内守、王子样的千秋大人、好色的大师迷路费、更加成熟的 S 乐团千秋、可爱的猡和更加可爱的 S 乐团猡，其中一周目可以玩出前面 5 个指挥，而 s 团的猡要二周目才能拿到。选择不同的指挥，乐曲难度也会有不同，按照之前的顺序依次变难。如果全连（不要求都是 perfect），会在歌曲旁出现一个金色音符的标志，而有少数失误的话，则是银色的音符。

自由模式中最有趣的是 4 个 Mini Game 了，它们分别是做料理、多拉 B 梦大逃亡、大扫除和抓蛇。




## 做料理

到首席小提琴手峰龙太郎老爸的餐馆给客人们做料理，你要根据客人们的要求选择合适的原料才能做出美味的料理来。这是一个考验记忆力的小游戏，规定时间内记住客人的们的要求，点击相应的原料即可。难度非常高，最高难度要记 5 种菜呢，找着找着就会忘记，推荐用自己熟悉的简短命名就行了，比如土豆—土，然后嘴里念叨着这些名字再去找就很轻松了。




## 多拉 B 梦大逃亡

多拉 B 梦是存在于野田妹想像中的励志卡通（太恶搞了），你要控制其中的主角太雄（确定不是大雄）逃出这个可怕的星球！这可以说是游戏中最难的一个了，虽然太雄只有前进、跳跃、下蹲的动作，但是星球上的环境复杂，变化多样，稍不注意就会撞到敌人，一定要多玩几遍熟悉了版面才能通过。




## 大扫除

看过原作的朋友一定对野田妹那个垃圾堆般的房间记忆犹新吧？这次你的任务就是对野田妹的房间来个彻底的大扫除！点击物品拖放到相应的分类里就行了，比如衣裤扔到衣柜里，CD 放到书架上。有些时候会出现弄不清楚究竟属于哪类的情况，放错可是会倒扣时间的哦，多玩几次这游戏就完全没难度了。



## 抓蛇

野田妹扮演的憨态可掬的猡手里可是一直拿着这条小蛇哦，你要做的就是尽量多抓几条。游戏采用了打地鼠的方式，蛇的脑袋从洞里钻出来的时候就敲击它吧！最简单的一个 Mini Game。

## 收集要素

游戏的图鉴做得非常厚道，对 fans 来说可是极具杀伤力的，包括所有登场人物介绍（部分人物还可以发声，比如野田妹、太雄），收录曲目、作曲家以及相关乐器介绍（这个就非常长知识了）、还有精美的插画。





登场人物在一周目就能收集完，在剧情模式的时候，那些没有猡头像的空地也需要点击，有时会碰到支线剧情，这样才能拿到相关人物的介绍。

收录曲目图鉴下方有三个选项，分别是试听、介绍和漫画场景重现。漫画场景重现需要用特定的指挥家演奏这首曲子才能得到，这就需要对漫画一定的熟悉程度了，当然你不嫌麻烦也可以用所有的指挥家把曲目都玩一遍 ＝ ＝。而音乐家和乐器介绍需要在自由模式中拿到很好的评价才行（金色音符？银色音符？）。

而精美的插画需要在 Mini Game、太鼓达人模式中胜出才能得到，貌似跟自由指挥拿到好评也有关系。

总之这游戏的流程并不需要花太多的时间，两个小时左右就能通关，而收集要素则是典型的时间杀手，也是你重复游戏的动力所在。fans 们向着全要素 100% 的目标努力奋斗吧！

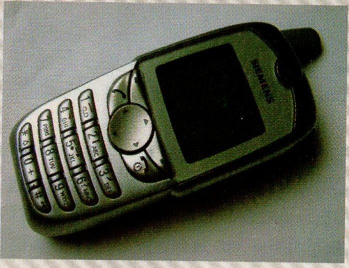





说到移动娱乐，一定会说到手机，大家会想到什么？华丽小巧的外形？靓丽鲜艳的彩屏？悦耳动听的和弦铃声？随时随地的MP3功能？强大的视频播放？堪比数码相机的几百万像素摄像头？超大的闪存卡扩展功能？智能操作系统？我今天要给大家介绍的却是一款复古风潮下的宠儿，它就是2000年底上市的一款黑白经典手机——西门子6688。

看到这里或许很多人都有些疑惑了，“有没有搞错？现在可是2007年，介绍一款7年前的手机，有这个必要吗？”如果你只因为它是一款七年前的手机就看轻它，那么你就错了。这款手机如今仍有顽强的生命力，尽管已经下市很久了，西门子公司的手机业务也不复存在了（被明基兼并苟延残喘不久后也破产了），然而在二手市场还能看到6688活跃的身影。6688的爱好者们都亲切的称呼它为“小8”，而来自各方面对这款机子的评价都只有两个字“经典”，似乎没人说这款机子的坏话。这在手机行业问题不断倍受指责的今天，少有的一致好评，少有的异口同声，是多么的不容易啊。那么让我带着大家来一起看看经典的小8究竟有何过人之处吧。

1.小8最大的特点就是拥有MP3播放功能，而且支持MMC卡扩展容量。要知道手机上市之时可是2000年啊，MP3音乐规格不过是99年才推出的，而作为早期的闪存卡MMC卡上市也不过几个月，而小8居然全部支持，昂首走在了手机市场的最前列。当时的手机市场上的主流仅是“移动电话”，一些厂商的中文显示都还不是很完善，甚至连中文短信都不能发送，而小8除去应有的手机功能，更像是一部专业的音乐播放器。说起来那时真正的MP3播放器尚未普及，容量也并不高，而MP3播放功能真正在手机上成为主流则是06年索爱的W系列上市之后的事了。早在2000年就支持MMC卡扩展的小8在MP3的音质上也并不含糊，它采用了内置MP3解码芯片，从而实现硬解码的MP3播放，出众的音质在今天也得到了许多音乐发烧友的好评！小8是当时科技成果在手机领域最集中也是最完美的体现，西门子公司的倾力打造，让它从出生到现在光芒不减，成就了手机史上的神话。





2.在NOKIA高喊“科技以人为本”口号的同时，小8则以实际行动告诉了用户什么是人性化的手机。小8另一个显著的特色在于强大DIY功能。它拥有6M的Flash Rom，这个容量在当时算是非常大的了，我04买的手机也就只有2M的内存容量。而且最关键的是，小8允许普通用户自由写入flash，而且容量有6M之多。我们知道，一般的手机厂商是不允许普通用户通过数据线向Flash Rom写程序的，这样做不仅出于对自身产品技术的保护，避免不必要的麻烦，更重要的是为了让你追求更多的功能而重新选择一部新手机！小8这个人性化的设计给用户带来了太多的惊喜。这样一来就能进行刷机了，什么样的软件合适自己就用什么样的，觉得不好的地方可以打上自己喜欢的补丁，这种个性的设定使得两台外形一模一样的小8，其内在也有着很大的差别。而小8因此具备了很强的“可玩性”，这也是众多爱好者义无反顾地钟情于它的原因，用来DIY研究折腾一下也是非常不错的选择。

3.小8还具有JAVA扩展功能，通过拷入用JAVA编写的程序，就能实现许多扩展功能，比如电子辞典、TXT文本阅读、休闲游戏等，俨然一部半智能手机，而且这些程序是没有诸如最大128K这样的大小限制。这样不仅让小8拥有了更多的功能，更重要的是给人们带来了切实的方便。再说大家关心的游戏功能，想必早年用java midp1.0开发手机游戏的人都应该很熟悉这款手机，在这个平台上诞生了不少优秀的作品，比如一款大富翁游戏几乎是小8游戏爱好者必装的经典游戏，可玩性非常高。而如今JAVA扩展功能已经成为手机的主流了，但是这款诞生在7年前的手机却早早地向大家展示着这项功能的强大之处。



说了这么多小8的强大之处，我们再说一点实际的东西，比如现在怎样购买小8。众所周知，小8已经下市很久了，所在现在市面上几乎看不到全新的小8，只能购买二手机，现在一款9成新的原装小8二手机的价格大约在200元左右，不过小8还有许许多多的配件，比如原装电池、卡托、座充、皮套、耳机、MMC卡、数据线等等，一共加起来也不过300元的样子。淘宝和几个大型的数码商品交易论坛都能找到它的踪影，不过不推荐到淘宝购买，因为一是价钱偏高，二是大多都是翻新机，最好还是到诸如TOMPDA之类的论坛直接从用户手中收购比较好，购买时注意选一个成色好的三无产品（无拆机、无维修、无进水）的就行了。只不过这种机会是可遇而不可求，想买的话就需要到论坛老老实实的蹲点了。

想想吧，当众人使用着各种华丽的手机时，你突然拿出一个黑白屏的手机开始玩各种游戏，听mp3音乐，而且音质还非常出色。这种情况下一定能让大家都大跌眼镜，爽哉爽哉。



机种:PSP 厂商:SQUARE-ENIX
发售日:5 月 10 日 文:游戏日全员




有 10 年历史的 PS 经典战略游戏 Final Fantasy Tactics 经过华丽的重新包装后在 PSP 上再次登场,首先是增加了大段的过场 CG 动画,制作 CG 动画一向是 SE 的看家本领,这次动画采用了类似素描的特殊处理效果,给人一种沧桑的感觉。除了动画,还增加了两个新职业和两个新人物,对应 PSP 的联机功能也非常实用和有趣。不管是玩过 PS 版的老玩家,还是从 PS2 时代开始的新玩家,这款 FFT 都是不容错过的一款经典好游戏。由于游戏系统非常复杂,难度颇高,因此非常耐玩,能够研究的玩法也非常多,是个消磨时间的好游戏。

## 基本操作

| | |
|---|---|
| 十字键 | 移动光标 |
| 摇杆 | 转动视角 |
| L键 | 缩小/扩大视角 |
| R键 | 提高/放低视角 |
| △键 | 系统菜单 |
| □键 | 显示战场敌我情况 |
| ○键 | 确定、回到当前行动人物 |
| ×键 | 取消 |
| START 键 | 切换战场单位 |
| SELECT 键 | 查看当前地形、HELP 信息 |

## 游戏菜单




**移动** 可以自动移动到大地图上的指定地点,而不需要拿十字键费力地选择地点。红色表示有剧情发生的地点,黑色表示已经去过的地点,灰色表示当前所在地点。

**编成** 查看自己的队伍,更换装备、学习和装备技能、转职等都在这里进行。

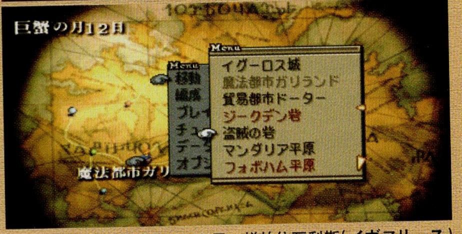
**プレイブストーリー** 可以查看当前的游戏进行情况,杀敌数、阵亡数等。还可以查看已经已经过的事件,按△键可以重放 CG 动画。还能查看所有已经出场的人物介绍。

**チュートリアル** 游戏系统说明。

**データ** 存档(セーブ)、读档(ロード)和删除记录。

**オプション** 各种设定。

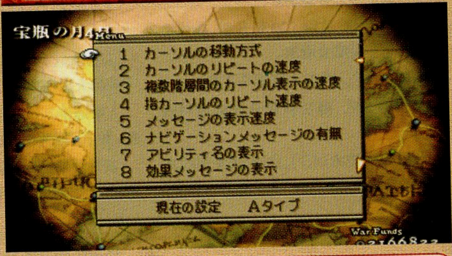
## 世界地图和移动




游戏中的世界是和 FF12 里一样的依瓦利斯(イヴァリース)大陆,玩家在大陆上的各地间来回移动。随着剧情的推进,会有新的地点出现。有剧情发生或者有剧情战斗的地方以红色圆点来表示,走到这些地点上就会发生剧情或战斗。

地图上地点有城市和野外两大种类,蓝色的为城市,绿色的为野外地点。较大的城市有酒馆、商店和战士翰旋所。从野外地点经过的时候有一定几率发生随机战斗。

## 设定菜单




**1 カーソルの移动方式** 光标移动方式
Aタイプ 光标以向右倾斜 45 度角的坐标移动
Bタイプ 光标以向左倾斜 45 度角的坐标移动

**2 カーソルのリピートの速度** 光标移动速度
速い 快速
普通 普通
迟い 慢速

**3 复数阶层间的カーソル表示の速度** 多层之间的光标移动速度
速い 快速
普通 普通
迟い 慢速
停止 停止

**4 指カーソルのリピート速度** 菜单光标自动跳过速度
すごく速い(最快)
速い
やや速い
普通
やや迟い
迟い
すごく迟い(最慢)

**5 メッセージの表示速度** 信息表示速度
速い
普通
迟い

**6 ナビゲーションメッセージの有无** 向导信息有无
ON 有,新手可以使用
OFF 无,上手之后建议关闭以提高速度

**7 アビリティ名の表示** 技能名表示
ON 有
OFF 无

**8 效果メッセージの表示** 效果信息表示
ON 有
OFF 无

**9 经验值 Jp 取得の表示** 取得经验值 Jp 显示
ON 有
OFF 无

**10 ターゲット明灭の有无** 目标闪烁有无
ON 有
OFF 无

**11 ジップ别装备不可アイテムの表示** 显示当前职业无法装备的物品
ON 有
OFF 无

**12 ジップチェンジ时の最强装备** 转职时自动更换最强装备
ON 有
OFF 无

**13 サウンド** 声音
モノラル 单声道
ステレオ 立体声
ワイド 宽广

**14 初期设定に戻す** 返回初期设定
カスタマイズ 自定义
初期设定 返回初期设定

# 队伍编成

进入编成选项之后，就可以看到整个队伍的情况了，队伍最多可以达到 24 人，除了头像上有 Guset 标志的人物为不能控制的 NPC 外，其他的人都是你的队员。如果在队伍满员的情况下有剧情人物加入的话，则必须除名一些人才行。

将光标移到人物身上后，按△键可以弹出编成菜单。

| | |
|---|---|
| アイテム | 装备 |
| アビリティ | 能力 |
| ジョブチェンジ | 转职 |
| 除名 | 解雇 |
| ユニット整理 | 按条件将队伍排序 |

## 装备




本游戏和一般游戏不同的是没有防御力这项数值，所有防具都是增加 HP 的，并有可能附带其他效果，比如增加 MP、AT 等。

装备分为左手、右手、头部、身体、装饰品五种，根据当前职业不同能装备的东西也不同，不能装备的物品将以灰色表示（也可以在游戏设置中改为不显示）。

使用"最强装备"选项可以自动换上最好的装备，但是只参考装备的附加值多少，不会参考特殊能力，最好自己手动检查一下。

リスト选项可以查看所有装备，装备是分类放置的，按左右键可以切换。装备后的两个数字分别表示已经装备的数量和总数量。选定一个装备后会出现菜单，处分就是丢弃，一扩解除将解除所有人的该装备。整理则是将装备按一定条件顺序排列。

选择一个装备后对人物能力的影响将在上方的人物属性栏里显示出来。

## 技能

技能系统是 FFT 里非常重要的一个系统，也是这个游戏最吸引人的地方。人物的技能一共能装备五个，其中第一个攻击技能是固定的职业技能，此技能不能改变。其他四个分别是：

| | |
|---|---|
| 攻击技能 | 根据职业不同攻击技能多种多样，使用成功的话可以获得经验和职业经验。 |
| 反击技能 | 受到对方攻击的时候自动发动的技能，发动条件根据技能而定，发动几率和人物的 Brave 值有关。 |
| 被动技能 | 只要装备上就可以发挥效果的技能，比如提升能力值，装备某种装备等。 |
| 移动技能 | 只要装备上就可以发挥效果的技能，通常和移动有关，比如增加移动力、移动时回复 HP 等。 |

"覚える"选项可以学习新的技能，学习技能需要消耗 Jp 也就是职业经验值。顺带一提职业等级是根据取得的总经验来升级的，也就是说学习技能所消耗的 Jp 值不会影响升级。未学会的技能右边会显示学习所需的 Jp 值，而已经学会的则以 Learned 表示。

# 星座相克

最初开始游戏的时候，会让你设定主角的姓名的生日，生日就决定了对应的星座，而星座在游戏中是相当于属性的一个东西，生日时间和星座的对应如下：

| | | |
|---|---|---|
| ♈ | 白羊の月 | 3/21 ~ 4/19 |
| ♉ | 金牛の月 | 4/20 ~ 5/20 |
| ♊ | 双子の月 | 5/21 ~ 6/21 |
| ♋ | 巨蟹の月 | 6/22 ~ 7/22 |
| ♌ | 狮子の月 | 7/23 ~ 8/22 |
| ♍ | 处女の月 | 8/23 ~ 9/22 |
| ♎ | 天平の月 | 9/23 ~ 10/23 |
| ♏ | 天蝎の月 | 10/24 ~ 11/22 |
| ♐ | 人马の月 | 11/23 ~ 12/22 |
| ♑ | 摩羯の月 | 12/23 ~ 1/19 |
| ♒ | 水瓶の月 | 1/20 ~ 2/18 |
| ♓ | 双鱼の月 | 2/19 ~ 3/20 |

星座之间的相克属性，会影响到伤害值和回复值，相性高的星座间伤害值和回复值就高，相反则低。星座相克还和性别有关，如果是人和怪物之间则算作异性，怪物和怪物之间则算作同性。

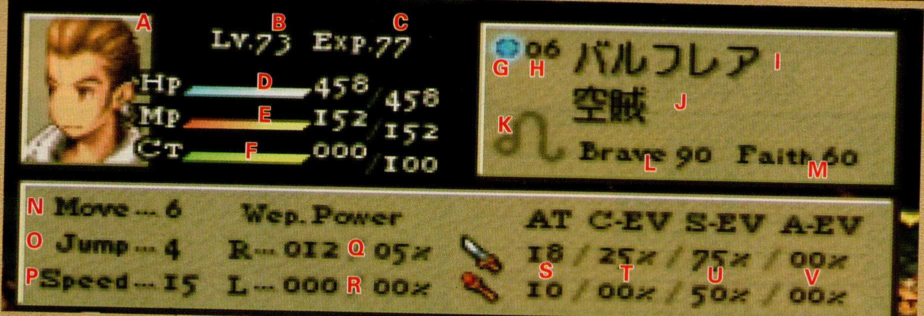
| 星座 | 1.5 倍（异性） | 1.25 倍 | 0.75 倍 | 0.5 倍（同性） |
|---|---|---|---|---|
| 白羊 | 天平 | 狮子、人马 | 巨蟹、魔羯 | 天平 |
| 金牛 | 天蝎 | 处女、魔羯 | 狮子、水瓶 | 天蝎 |
| 双子 | 人马 | 天平、水瓶 | 处女、双鱼 | 人马 |
| 巨蟹 | 魔羯 | 天蝎、双鱼 | 白羊、天平 | 魔羯 |
| 狮子 | 水瓶 | 白羊、人马 | 金牛、天蝎 | 水瓶 |
| 处女 | 双鱼 | 金牛、魔羯 | 双子、人马 | 双鱼 |
| 天平 | 白羊 | 双子、水瓶 | 巨蟹、魔羯 | 白羊 |
| 天蝎 | 金牛 | 巨蟹、双鱼 | 狮子、水瓶 | 金牛 |
| 人马 | 双子 | 白羊、狮子 | 处女、双鱼 | 双子 |
| 魔羯 | 巨蟹 | 金牛、处女 | 白羊、天平 | 巨蟹 |
| 水瓶 | 狮子 | 双子、天平 | 金牛、天蝎 | 狮子 |
| 双鱼 | 处女 | 巨蟹、天蝎 | 双子、人马 | 处女 |

# 怪物的加入和产卵

当队伍里有话术士之后，就可以在战斗中将濒死的怪物用劝诱、调教能力说得过来，有了怪物在队伍里后，如果队伍还有空位，就会生出蛋来。蛋经过一定时间就会孵化出来，孵化时间是 2 天至最多天之间的一个随机数，最多天根据怪物的种类不同而不同，一般是怪物越高级越长，但最长不会超过 9 天。

怪物产卵很大几率是孵化出下位的怪物，比如上位的赤陆行鸟生出赤陆行鸟的几率很小，很可能是黑陆行鸟或黄陆行鸟。而黄陆行鸟则不可能生出赤陆行鸟，最多小几率生出黑陆行鸟。

# 人物属性画面说明




在编成菜单中更换装备的时候就会查看到当前的人物状态，FFT 以系统复杂著称，人物状态设定也和其他游戏有很多不同，下面就来一一说明。

**A** 人物头像，除了剧情人物有特定头像之外，普通队员的头像根据职业和性别不同而改变。

**B** 人物等级，人物经验达到 100 就会升级，每级所需经验都是 100，不会改变。升级会增加人物的 HP 和 MP、其他能力如速度、物理攻击、魔法攻击等会根据职业的成长率而随机增加。注意，人物经验和职业经验是分开计算的。

**C** 人物经验值，达到 100 就升级，在战斗中成功动作后就会增加。

**D** 人物的 HP，HP 为 0 则战斗不能。

**E** 人物的 MP，魔法和部分技能会消耗 MP 值。

**F** 人物的行动力（CT），这个值满 100 之后就轮到该人物行动，速度高的人物 CT 蓄集得快。

**G** 所属表示，蓝色为我方，红色为敌方

**H** 以加入顺序决定的人物编号

**I** 人物姓名

**J** 人物职业

**K** 人物星座

**L** 勇气值，请参见下文说明

**M** 信仰值，请参见下文说明

**N** 人物移动力，越高人物能够移动的距离越远。

**O** 人物跳跃力，决定该人物可以跳上或跳下的最大高度差。

**P** 人物速度，该值越高人物的 CT 积蓄越快，当 CT 蓄满 100 就可再次行动。

**Q** 右手所装备的武器能力，前面的为武器攻击力，后面的为武器回避率。

**R** 左手所装备的武器能力，前面的为武器攻击力，后面的为武器回避率。

**S** 人物的攻击力，上下两个数值分别表示物理攻击力和魔法攻击力。

**T** 人物的回避率，上下两个数值分别表示物理回避力和魔法回避力。

**U** 装备的盾回避率，上下两个数值分别表示物理回避力和魔法回避力。

**V** 装备的装饰品回避率，上下两个数值分别表示物理回避力和魔法回避力。

注：武器的回避率必须装备"装备武器ガード"这个技能才有效。

# 人物属性的影响

人物的各种属性不仅可以影响各种武器的攻击力，还能影响人物技能的效果。

武器造成的伤害效果是根据武器本身的能力和人物属性效果叠加的，不同的武器所需要的人物属性各不相同，具体对应见下表：

| 状态 | 受影响的武器种类 |
|---|---|
| 物理攻击力 | 杖、棒、铳以外的武器 |
| 魔法攻击力 | 乐器、字典、反物、杖、棒 |
| Speed（速度） | 匕首（ナイフ）、忍者刀、弓 |
| Brave（勇气值） | 骑士剑、刀 |
| Faith（信仰值） | 一部分铳 |

人物属性除了对武器造成影响外，还会影响到技能的效果。

| 状态 | 受影响的武器种类 |
|---|---|
| 武器攻击力 | ヘッドブレイク、アーマーブレイク、シールドブレイク、ウエポンブレイク、ジャンプ、投げる |
| 物理攻击力 | 投石、体当たり、踊る（一部分）、秘孔拳和气功以外的拳术、战技成功率、风水术、ジャンプ |
| 魔法攻击力 | 秘孔拳、全部魔法、ハートを盗む、话术、风水术、引き出す、诗う（一部分）、暗黑（一部分） |
| Speed（速度） | 除"ハートを盗む"以外的盗术 |
| Brave（勇气值） | 踊る（一部分）、反击技能 |
| Faith（信仰值） | 全部魔法 |
| 等级 | ギルを盗む、商谈 |

## Exp 经验值获得计算方法

在战斗中使用"たたかう"等各种动作并成功之后就可以获得经验值（补充 HP 或 MP 的动作必须成功补充了数值之后才算有效，如果给 HP 或 MP 全满的角色使用不算作成功），经验值的获得量和双方的等级有关，具体请参考此公式：

**获得 Exp = 对方等级 – 自己等级 + 10**
**（如果将对方打倒的话再 + 10）**

也就是说攻击高等级的敌人获得的经验值就多，攻击低等级的获得经验就少。自己对自己使用技能的话，只能固定获得 10 点经验。

## Jp 职业经验值获得计算方法

在战斗中使用"たたかう"等各种动作并成功之后就可以获得职业经验值，职业经验值就和对方等级无关了，具体公式如下：

**获得 Jp = 自身等级 /4 + 职业等级 × 2 + 8**

获得的职业经验累计一定程度后职业就会升级，职业最高 8 级，级越高所需升级经验越多，具体见下表：

| 等级 | 所需经验 |
|---|---|
| 1 | – |
| 2 | 200 |
| 3 | 400 |
| 4 | 700 |
| 5 | 1100 |
| 6 | 1600 |
| 7 | 2200 |
| 8 | 3000 |

在战场上获得职业经验后，在场的所有己方人物都可以分到 1/4 的该职业经验，比如一个骑士获得了 16 点 Jp 经验，那么所在在场的己方人物的骑士经验都会 +4（必须是可以转职为骑士职业的，如果还不能转职为骑士，则无法获得相应的经验值），不管他目前是以什么职业出战的。

人物的所有职业经验可以在人物状态画面按○键查看。其中 Job 是职业名称，Lv 是职业等级，Total 是已经获得的全部职业经验，Next 是下一次升级所需要的职业经验，Jp 是当前可使用的经验。

## 其他习得技能的方法

### 通过水晶继承

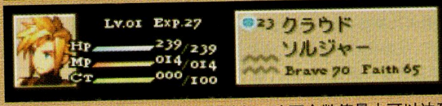
在战场上，不管是敌方还是我方的人物，倒地之后身上就会出现一个数字，这个数字表示多少个回合之后就会变成水晶或宝箱，如果是己方人物变了水晶或宝箱，那么这个人物就不复存在了，即使战斗结束也不会复活。

人物变成水晶之后，把其他还存活的人走到水晶上就可以继承水晶，这时可以选择继承能力或回复 HP/MP，如果选择继承能力，就可以继承这个人物已经学会的能力，当然仅限自己可以习得的，无法习得的能力将不能继承。怪物所变成的水晶是无法继承能力的，只能回复 HP 和 MP。

### 学习技能

当在战斗中，敌人用特定的技能攻击我方人物，而我方人物恰好可能使用这个技能，就可以习得该技能，召唤魔法等一部分魔法可以通过这种方法习得。注意如果一次就被技能打倒了便不能学习技能了，要注意自己必须有足够的 HP 来承受攻击。

## Brave 和 Faith 的影响




Brave 和 Faith 就是勇气和信仰，这两个数值最大可以达到 100，最低为 0，主角的这个数值可以在剧情的选项里受到影响，而普通队员只能靠技能来增加。

勇气值最直接的影响就是反击技能的发动几率，勇气越高发动几率越高，还会影响到素手、骑士剑和刀的攻击力。

勇气值低也有好处，那就是在战场的隐藏宝箱中取得贵重物品的几率增加（需要装备道具士技能"アイテム移动发现"）。

信仰值主要影响魔法的威力，信仰越高威力越大，但是信仰值同时也会影响所受魔法攻击的伤害和回复量，信仰越高受到的魔法伤害越大，魔法回复量也越大。

鉴于这个原因，我们选择物理攻击型职业人物时候，应该尽量选择高勇气低信仰的角色。

勇气和信仰这两个数值还会影响到酒场一部分"储け话"的成功率。

还有一点需要注意，如果人物的勇气非常低而信仰非常高的话（信仰超过 95 就会离开），有可能在战斗结束后脱离队伍。

## "两手持ち"和"二刀流"的区别

"两手持ち"和"二刀流"这两个都是被动技能，而且都是和持有武器有关的，所以很容易搞混，这里就来说说他们的区别。

首先"两手持ち"的作用是将剑、枪等本来是单手持的武器改为双手持，攻击力加倍。而像弓、斧这些本来就是双手持的武器则无效。

而"二刀流"则是将左右手都装备上忍者刀等二刀流可能的武器，并连续 2 次攻击敌人，造成双倍伤害。空手的时候也可以连续 2 次攻击。

总的来说两个技能最大的区别就是："两手持ち"只能装备一把武器，攻击一次。而"二刀流"可以装备两把武器，攻击两次。

## 怪物特性

可以把怪物变为我方队员也是一个好玩的要素，怪物和人不一样，有很多不同的地方都是需要注意的。

怪物无法装备物品　怪物的技能是固定的
怪物不存在职业　怪物存在不同的特性
怪物没有性别

其中怪物的特性是比较重要的一点。

### 移动相关的特性

怪物移动特性多种多样，共分为以下几种：

水面移动　飞行移动　高低差无视　浮游移动
水中移动　テレポ　水上移动　水侵入不可

具体效果可参考后文的解说

### 属性相关的特性

特定的怪物可以使一部分属性无效化，也有可能存在某一属性的弱点，比如火球就具有可吸收火属性魔法攻击的特性，不死系怪物受到回复魔法就会损伤 HP。根据怪物的特性来选择魔法的属性攻击非常重要，如果是我方的怪物，则要注意躲避对自己不利的属性。

### 其他特性

全部怪物都具有反击特性，不死系的怪物倒下后经过一定时间后有可能会复活，当然也可能变成宝箱或水晶。

## 和怪物相关的技能

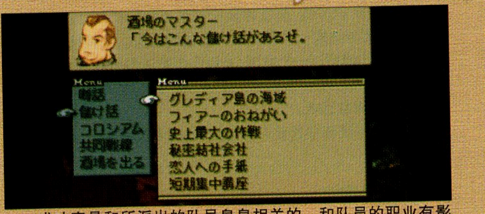
| | |
|---|---|
| まじゅう使い | 怪物的技能增加。见习战士的技能，可以使怪物增加一个技能，使用的时候需要和怪物邻接，高低差在 3 以下。如果分开的话，怪物就会失去该技能。 |
| 秘猎 | 卖到毛皮骨肉店，参加后文说明。 |
| 调教 | 在怪物濒死的时候使之变成同伴，话术士的技能，使用调教之后，怪物变成我方 NPC，要在战斗结束后才让你选择是否让它正式加入队伍。 |
| まじゅう语 | 使话术对怪物也有效，由于话术士本来就可以和怪物交流，所以话术士就不必装备这个技能。在其他职业使用话术的时候，则必须装备这个技能才能对怪物产生效果。 |

## 酒场

到酒场之后可以了解各地情报、邀请其他玩家联机游戏等。

| 噂话 | 听取各种传闻 |
|---|---|
| 储け话 | 接受任务并派遣队员去完成任务，派出的队员会暂时离队，一定时间经过后回归并报告任务完成情况，获得相应的报酬和 Jp 经验。如果显示失败或成功则还可以再次接受任务，如果显示大成功则不能再接这个任务。 |
| コロシアム | 和其他玩家联机对战。 |
| 共同战线 | 和其他玩家一起协力作战。 |
| 酒场を出る | 离开酒场。 |

### 影响储け话成功率的要素




成功率是和所派出的队员息息相关的，和队员的职业有影响，但是与职业等级无影响。队员的级别越高，成功率越高。派遣人数越多成功率越高，所以尽可能地派遣最大数 3 人。

## 商店(ショップ)

### 购入 / 卖出

在商店里买卖物品是分类放置的，按左右键可以切换，按 SELECT 键可以查看该武器的具体能力，按△键可以查看队伍中哪些队员可装备哪些不可装备。对可装备的人物按○键，可以查看装备上该装备后的效果。卖出的价格是购入的一半。

### 试着室




在试着室可以将选定的装备"试着"以对比和当前装备的差别。而"最强试着"则可以自动试着全部最强的装备，有更改的装备以红字表示。试着的装备总共的金额将表示在右下角，选择"试着终了"老版就会询问你是否出钱购买，并结束试着。

最强试着虽然是个方便的功能，但是所参考的只是武器的攻击力、装备所附加的 HP 和 MP。其他特殊能力没有考虑在内，如果有特殊需要最好自己再手动调整一下比较好。

## 战士斡旋所

在这里可以雇用新的战士加入队伍，能够雇用的战士职业都是见习战士，男战士需要 1500，女战士需要 1400。其中男战士的 HP 和物理攻击较高，女战士的 MP 和魔法攻击力高。

### 性别的影响

由于星座相克是和性别有关的，所以在队伍中保持一定的男女比例会比较有利于战斗。具有魅惑效果的技能"ハートを盗む"只能作用于异性身上，所以不管是想要对敌人使用还是防止被敌人使用，队伍中男女比例适中比较好。吟游诗人和踊り子这两个职业分别固定只有男性和女性才能担当，以这两个职业为目标的话，一开始性别就别选错了。

## 毛皮骨肉店和密猎

第三章以后贸易都市ドーター、贸易都市ウォージリス、贸易都市ザーギドス三个城市会出现毛皮骨肉店。装备上技能"密猎"打倒怪物后，可以进入毛皮骨肉店以半价购买该怪物能够出现的物品。根据密猎的怪物种类不同，店内的物品会有所改变。一个怪物能够密猎到两种物品，但只会随机在店内出现其中一种。注意如果进入店内的时候没有装备"密猎"技能的话将无法进行商品的买卖。

被密猎的怪物倒下后会立刻消失，不会变成水晶。

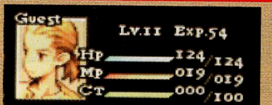
## 战前配置



战斗开始的时候，会让你配置将要出战的队员，按○键可以选定位置，或者选定一个队员并改变他的位置。配置好一个队员后，按 R 键切换到下一个队员，直到配置数达到出场人数的上限。出场人数最大上限为 5，如果是剧情战斗有 NPC 存在，则我能够配置的队员就会递减。

某些战斗还需要配置两支部队，这时候就需要将战力平均分部。

## 剧情 NPC




剧情加入的 NPC 人物虽然在我们队中，战斗中却无法控制其行动，这种人物的头像上会有一个 GUEST 的标志。为了不让他们抢经验，建议将其装备全部卸下，让他去送死。

# 战斗不能的人物




在战斗中不管是我方还是敌方人物倒下后，就会在身上出现一个数字，这个数字代表了几回合后该人物将彻底消失，消失的人物会变成水晶或宝箱，水晶可以继承技能、或者全回复 HP 和 MP。而宝箱则可以得到一些物品。如果是我方人物变成的水晶，还可以回收该人物所装备的所有物品，如果变成了宝箱，则只能回收一件物品。

变成了水晶或宝箱的人物将永远消失，即使战斗结束后也不会复活。

如果在宝箱中获得的物品如果已满 99 个则自动转换为金钱。

最后，GUEST 角色被击倒后不管经过多少回合也不会消失。

# 胜利和败北条件

战斗开始之后就会在屏幕上出现胜利条件，一般都是“すべての敌を倒せ！”（打倒全部敌人）或打倒某一个特定的敌人（BOSS）或保护某个 NPC 角色不被击倒。达成条件后就可以结束战斗。战斗后会取得金钱作为报酬，具体数量的计算方式为：

**取得金钱 = 打倒的敌人的等级之和 × 100**

如果在战斗中主角消失、我方全员战斗不能、全员石化、全员吸血的话就会败北，如果任务是守护某个人物，该人物战斗不能的话也会败北。

所以在战斗中如果主角倒地了，要尽快地用道具或技能将其复活，以免消失败北。

# 半即时战斗系统(CTB)

这个系统对 FF 系列玩家来说再熟悉不过了，行动力（CT）蓄集到 100 就轮到该人物行动，这就是最基本的准则，CT 数值等于人物的速度 × 回合数。如果轮到行动的回合 CT 值蓄集超过了 100，那么多出的部分将加到下次开始蓄集的 CT 上。轮到人物行动的时候头上会有一个 AT 的标志。

CT 计算实例

| 回合数 | Speed 6 | Speed 8 |
|---|---|---|
| 1 | 6×1=CT6 | 8×1=CT8 |
| 5 | 6×5=CT30 | 8×5=CT40 |
| 12 | 6×12=CT72 | 8×12=CT96 |
| 13 | 6×13=CT78 | 8×13=CT104 开始行动 |
| 14 | 6×14=CT84 | 104−100+8×13=CT12 |

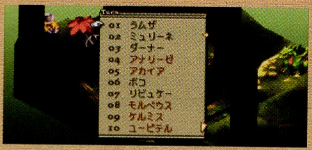
## 影响 CT 值的技能

| | | | |
|---|---|---|---|
| ヘイスト | CT 蓄集 1.5 倍 | スロウ | CT 蓄集 0.5 倍 |
| ヘイストジャ | CT 蓄集 1.5 倍 | スロウジャ | CT 蓄集 0.5 倍 |

## 技能和魔法的蓄力 CT

魔法和一部分技能是需要蓄力才能发动的，同样也是蓄集 CT 值到 100 发动，但是这时蓄集速度就和人物的 Speed 值无关了，只和技能本身的 Speed 值有关。注意如果某些魔法蓄力时间特别长，已经轮到该人物行动了都还没念出来，这时候如果进行其他行动就会取消该魔法，只选择移动或待机才会继续蓄力。

## 在战斗中确认 AT 行动次序



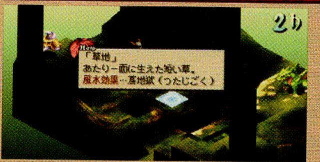

战斗中行动次序是非常重要的，很多时候需要了解行动次序后才能决定采取什么样的战术行动，如果不经常确认行动次序，则很可能出现意外的情况而导致战斗陷入困境。

在战斗中按△调出菜单，选择“アクティブターン”就可以查看战场上所有人物的行动次序，红色标记的为敌人，如果有人使用魔法，则将魔法表示在前，人物名称放在后面的括号里。

在使用魔法的时候，按右键则可以预览该魔法的使用次序，这点非常重要，一定要查看后才决定行动。

在战斗中按△调出菜单，选择“ユニットリスト”可以查看战场上所有的人物，按△键可以将所有人物按指定的项目排序。

# 战场地形和移动



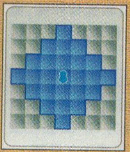

战场上的地形是多种多样的，会对战斗产生很重要的影响。

将光标移动到地形上，在屏幕的右上角就会显示该地形的高度，比如 2H 就是高度 2，4H 就是高度 4。高度对移动和攻击都有影响。所有的攻击方式（包括魔法和特技）都有高度范围，在使用的时候必须先确定攻击的高度范围，以免移动之后才发现无法攻击。比如“偷盗”技能只能对高度差为 1 的敌人使用，敌人与自己的位置太高或太低都无法发动；“苏生”只能在相同的高度下使用，不能有高度差产生；范围魔法和剑技也都有对应的高度差范围，超过的话该地形就无法发动了。

将光标移动到地形上后按 SELECT 键就可以查看当前的地形，地形主要影响移动距离、风水术等。

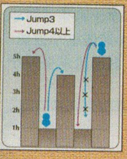
将光标移动到地图上有水的地方，就会显示该地方的水深，水深 2 的话就只能待机不能进行行动了。

## 移动规则



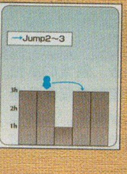
人物影响移动的能力主要是 Move 和 Jump 这两项属性，其中 Move 影响水平移动的距离，在没有天气影响的情况下人物能够移动的距离就等于 Move 的数值。

Move3 时的水平方向移动范围




Jump 则关系到人物的垂直移动距离，Jump 越高，人物能够跨越的高度差就越高（包括跳上和跳下两种情况）。

垂直方向上的移动距离




Jump 值还影响着人物水平跨越沟渠的距离，能够跨越的距离等于 Jump 值的一半（小数点后省去）。但是如果跨越的目标比当前的高度要高，则无法跨越。

跨越沟渠的距离是 Jump 值的一半

## 地形和水深对移动的影响

川、海等水地形、雨天时的沼地和湿地都会使移动距离减半。
水深 2 的地方只能移动而不能进行行动。
树木存在的地方不能移动。
熔岩只有装备“熔岩上移动”技能后才能移动。

## 特殊移动

游戏中存在一些特殊移动能力，这些能力可以消除某些地形的影响，除了怪物本身就具有一定的特殊移动能力外，人物也可以通过装备移动能力来获得。

| 特殊移动 | |
|---|---|
| 水面移动 | 在水面上游泳移动，水深 2 也可以行动 |
| 水中移动 | 水地形也可以像普通地形一样移动和行动 |
| 水上移动 | 水地形的上面移动，可以不受到毒沼的伤害 |
| 水进入不可 | 怪物的特殊移动，不能进入水地形 |
| 熔岩上移动 | 可以进入熔岩地形，可以移动和行动 |
| 飞行移动 | 可以越过所有障碍物和敌人物 |
| 浮游移动 | 以浮游于地面的形态移动，不受毒沼的伤害 |
| 高低差无视 | 不受 Jump 值的限制，可以随意跨越高地差 |
| 移动距离地形无视 | 水地形等会影响移动距离的地形变得无效 |
| 移动距离天候无视 | 雨天等会影响移动距离的天气变得无效 |
| テレポ | 瞬移到任意地点，如果目标地点距离在 Move 值以下，则 100%成功，超出 Move 值之后越远成功率越低。 |

## 陆行鸟骑乘移动

有陆行鸟加入我方队伍后，在战斗中将人物行动目标指向陆行鸟，就可以骑乘陆行鸟移动了，这时 CT 值以人物的 CT 为准。

陆行鸟骑乘后可以大幅度提升移动距离，还可以获得很多异常状态的防御效果。

陆行鸟骑乘请注意以下几点：

1、CT 值以人物为准。
2、移动范围以陆行鸟为准。
3、受到伤害的只是骑乘中的人物。
4、可以获得以下异常状态无效化的效果：
睡眠、スロウ、バーサク、毒、ドンムブ、オイル、暗黑、ドンアク、アンデッド、石化、ストップ、死の宣告、混乱、カエル、吸血、沉默

## 移动后剩余 CT

人物可以移动后再行动，也可以行动后再移动。如果只做其中一项，则 CT 值不会全部消耗，可以留到下次继续蓄集。

| 行动 | 剩余 CT |
|---|---|
| 只待机 | 40 |
| 只移动 | 20 |
| 只行动 | 20 |
| 移动和行动 | 0 |

## 移动和道具发现

在战斗场景中有可能存在隐藏的物品和陷阱，一个地图中最多会存在 4 个，该地点看上去没有任何特别，可以在我们的攻略中查看。如果装备了道具士的技能“アイテム发现移动”，停在这种隐藏地点上面就会发现物品。一个隐藏点可能获得的物品有两种，这时候 Brave 值越低就越容易出现好的物品。取得了物品之后，该隐藏点的陷阱依然存在，就别往上面踩了。

## 和移动相关的技能

移动相关的技能很多，这里只说移动后生效的而不是影响移动本身的。比如 HP 回复移动、MP 回复移动、Exp 获得移动、Jp 获得移动。这些技能都是要在移动结束后才能生效的。

# 会心一击

在使用攻击的时候如果出现特殊的动画效果和音效，则是会心一击，会心一击的伤害是普通攻击的 1.5 倍，被会心一击的人物有很大几率被击退一格，如果这时因为后退后掉落到了比较低的地方，会造成额外的伤害，掉落伤害的计算公式如下：

掉落伤害＝最大 HP/8×（落下的高度差－人物 Jump 值）

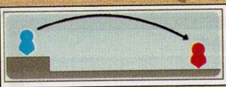
# 射程

弓的射程可以根据高度差增加，也就是说站得越高射程越广（自动弓，也就是弩的射程是固定不变的），延长的距离公式如下：

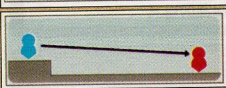
延长的距离＝（攻击方的高度－目标方的高度）/2

## 射击轨道

在远程武器中，只有弓的轨道是抛物线，所以弓可以越过障碍物攻击到远处的敌人，而其他远程武器比如自动弓、铳的射击轨道是直线，就不能越过障碍物了。



| 轨道 | 武器 |
| --- | --- |
| 抛物线 | 弓 |



| 轨道 | 武器 |
| --- | --- |
| 直线 | 自动弓、铳、投げる、投石 |

注意如果直线攻击的武器或技能轨道上站有自己人，则会击中自己人，如果会发生这种情况，效果预览一项里就不会显示敌方的 HP 变动，一定要注意。

# 攻击对象

不管是普通攻击还是魔法攻击，能选定的对象都可以是敌人、自己人、空地。魔法攻击还可以对自己使用。当魔法以敌人作为攻击对象的时候，只要选中了目标，开始咏唱之后人物就可以随便走动了，即使走出射程范围也没关系。敌人移动也没关系，照样会打到他身上。当以空地为目标的时候，魔法的施放地点是固定的，在施放的时候不管谁走到这个地区就会受到伤害。

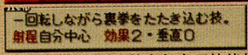
释放魔法的时候会出现选项："ユニット"为以人物为目标释放，"パネル"为以地面为目标释放。

不管什么攻击都是可以对自己人使用的，于是我们就可以拿低伤害的攻击比如投石来攻击自己人赚取经验值了。

MP 不够时仍可咏唱魔法，但是必须在魔法使用出来之前补充到足够的 MP，否则魔法自动取消。

如果武器中附带××魔法发动的效果，则在击中敌人后有 1/8 的几率发动该魔法，造成额外伤害。

# 技能的效果范围




在学习技能的菜单里，按 SELECT 键就可以查看该技能的详细信息，其中包含了技能的效果范围，比如显示效果 2·垂直 1 的技能的水平范围为 2 格，可以跨越高度差 1。

# 效果预览

在确定一个行动之前，会在屏幕下方显示一格小表格，这个表格包含了即将使用的这个动作所造成的预想效果。




A 使用技能方 B 目标方 C HP 的变动 D 命中率 E 反击技能

# 回避率

受到攻击的时候有一定的几率回避，回避率跟人物本身的回避率以及装备所附加的回避率有关。回避率的高低和受到攻击的方向也有关，正面攻击的回避率高，侧面一般，背面的回避率低。

人物属性中回避率有以下几种：

| 武器回避率 | 只在装备了技能"装备武器ガード"后才有效 |
| --- | --- |
| C-EV | 人物自身的回避率 |
| S-EV | 盾的回避率 |
| A-EV | 装饰品的回避率 |

受攻击方向和回避率关系

| 回避率 | 正面 | 侧面 | 背面 |
| --- | --- | --- | --- |
| 武器回避率 | 有效 | 有效 | 无效 |
| C-EV | 有效 | 无效 | 无效 |
| S-EV | 有效 | 有效 | 无效 |
| A-EV | 有效 | 有效 | 有效 |

（武器回避率只在装备了技能"装备武器ガード"后才有效）

# 属性

黑魔法和一部分技能是带有属性的，游戏中的属性共分为炎、雷、冷、风、地、水、圣、暗这 8 种，某些物品和人物怪物等具有某种属性的弱点或抗性，可以在人物菜单中按 SELECT 键然后选择职业一项查看。

| 对应属性效果 | 说明 |
| --- | --- |
| 吸收 | 受到该属性攻击时将受到的伤害值转为 HP 值回复 |
| 无效 | 该属性的攻击对该人物无效 |
| 半减 | 该属性的伤害减半 |
| 弱点 | 该属性的伤害变为 2 倍 |
| 强化 | 使用该属性攻击的效果加强 |

# 战斗类型

战斗可分为剧情战斗、随机战斗、联机对战、共同战线四种，剧情战斗的等级是固定的，和我方队伍的等级无关。下面就重点介绍一下其他几种战斗。

## 随机战斗

在经过地图上绿色的点时，就有一定几率发生随机战斗，随机战斗的敌人等级是根据我方队伍的最高等级来决定的，具体计算方法如下：

随机战斗敌人最高等级＝我方人物最高等级

随机战斗敌人最低等级＝我方人物最高等级－我方人物最高等级/8（小数点后省去）

剧情战斗的初期配置是固定位置的，而随机战斗出现位置随着进入的方向不同而不同。随机战斗是练级的主要手段，赚钱也可以，用来密猎也不错。

## 练级小方法

在随机战斗中，装备见习い战士的"ためる"，不停地对自己使用，每回合就可以赚取 JP 和 EXP 了。另外，为了把战斗无限拖延下去，可以将敌人打至剩余 1 人，然后任他攻击。觉得敌人攻击很麻烦的话，还可以使用各种特殊效果，如"变青蛙""ストップ""ドンムーブ"等限制敌人的行动。

使用"ためる"练级是最基本的方法。主角和ルッソ拥有エール特技，效果为 speed+1，用这个技能练级速度更快。某些剧情加入的角色没有"ためる"技能，因此可以考虑装备拳法家的チャクラ特技，然后安排一个法师角色不停使用时魔法加状态，再让练级的角色邻接魔法师使用チャクラ回复 MP 来获得经验值。

算术士的速度很慢，因此在练级的时候建议给算术士装备时魔法，然后不停给自己咏唱"ヘイスト"加速，同时主角给算术士使用エール增加 SPEED。

另外，和同伴进行联机对战（コロシアム）练级也是很好的方法，该方法的优点在于只获得 JP，而不获得 EXP，可以避免我方人物等级提升太快。

最后，练级的时候一定要装备"获得 JP 增加"的技能。

## 密猎自己的怪物

由于怪物会生蛋繁殖，队伍里一段时间后就会多出很多怪兽，这时我们可以将其带出战，然后把它密猎掉，换取好的物品。

## 联机对战（コロシアム）

利用 PSP 的无线通信功能，可以实现两个玩家的联机对战，在酒场里选择コロシアム即可开始对战。和一般的战斗不同，联机对战有很多自己独有的规则，下面就来详细说明一下。

人物战斗不能后，头上的数字变成 0 后也不会变成宝箱或水晶，而是脱离战场，战斗结束后也不会离队。

在战斗中被密猎的怪物战斗不能，脱离战场，但是不会在毛皮骨肉店中反应出来。

在联机对战中破坏、偷盗的物品不能带到联机结束后。

联机对战中是没有 Exp 经验的，只有 Jp 经验，而且 Jp 经验在联机结束后也可以继承。

报酬物品可以继承。

在联机对战中技能改变的人物能力在联机结束后不能继承。

对手全员战斗不能，或者回合数结束后剩余生存人物多的一方。

战斗结束的奖励在 16 个宝箱中随意选择，胜者可选择 3 个，败者可选择 1 个，打平则各取得 2 个。

联机对战出战是需要先交钱的，人物级别越高交得越多。

## 共同战线

共同战线和联机对战不同的地方在于不是玩家对打，而是两个玩家联手对付电脑。还是照例说明基本规则。

不能使用算术。

动诱得来的同伴无法操纵。

我方人物战斗不能回合数到 0 脱离战场，战斗结束后不会离队。

敌人战斗不能回合数到 0 则变成水晶或宝箱。

密猎后的怪物脱离战场。

消费、被破坏的物品战斗后全部回复。

偷盗、拣宝箱获得的道具全部继承。

上升的 Jp 职业经验和职业等级全部继承。

无法获得 Exp。

水晶继承、学习技能所习得的技能全部继承。

金钱只继承奖励的。

共同战线根据人物不同派出人数不同，最多 3 人最少 2 人。

任务成功可在酒馆获得金钱和物品奖励，失败则什么也得不到。

## 战后评价

战斗评价直接影响着可选的宝箱数目，评价越高越多，最多 5 个，最少 1 个。影响评价因素有以下几点：

敌人击破得越多评价越高。

我方战加战斗的人数越少评价越高。

战斗结束时我方战斗不能的人数越少评价越高。

战斗结束时我方脱离战斗的人数越少评价越高，相比上一条此条的影响更大。

可以稳获 5 个宝箱奖励的方法：双方各派 1 人出战，战斗中无人死亡。

## 联机战斗的特殊操作

**攻击机时操作** 在攻击的瞬间出现叹号的时候，按下○键，就可以将对方弹出一格的距离，二刀流的话则需要按两次。

**连打** 在攻击的命中率接近 50%的时候，攻击的时候会出现连打指示，这时双方都要快速按○键，按得多的一方获胜。如果攻击方获胜，则攻击命中并击退对手一格，如果防守方获胜，则反击攻击方。

**陷阱解除** 在战斗中踩到陷阱后，屏幕上会出现一串按钮，在规定时间内正确输入按钮，就可以解除陷阱，解除失败则陷阱发动。

# 隐藏角色加入方法

### ルッソ（FFTA 主角）

PSP 版新增同伴之一，第 3 章オ－ボンヌ修道院事件结束后，前往ゼクラス沙漠即会与被怪兽袭击的ルッソ相遇，帮助他击倒所有怪兽后ルッソ即可加入队伍，ルッソ的基本职业是モブハンタ－，其职业固有能力是密猎，可习得的能力与主角ラムザ的见习战士相同。

### バルフレア（FF12 角色）

PSP 版新增同伴之一，第 3 章オ－ボンヌ修道院事件结束后，前往ゼクラス沙漠即会与被怪兽袭击的ルッソ相遇，帮助他击倒所有怪兽后ルッソ即可加入队伍，ルッソ的基本职业是モブハンタ－，其职业固有能力是密猎，可习得的能力与主角ラムザ的见习战士相同。

### ベイオウーフ、レーゼ、劳动八号、クラウド

游戏发展到第 4 章后，按照以下的顺序行动（クラウド加入之前必须确保机工士ムスタディオ在队伍中）：

1、前往机工都市ゴ－グ发生事件——铁球发现！

2、前往炭矿都市ゴルランド酒吧听取传闻——炭坑の亡灵。

3、前往王都ルザリア后发生剧情，选择第 2 项，ベイオウ－フ作为友军加入队伍。

4、在炭矿都市ゴルランド连续进行 4 场战斗，战斗结束后ベイオウ－フ、レ－ゼ（圣龙形态）加入队伍，获得水瓶座圣石アクエリアス。

5、前往机工都市ゴ－グ发生事件——铁巨人始动！事件结束后劳动八号加入队伍。

6、剧情发展到第四章第 7 场剧情战斗结束后，且ベイオウ－フ、レ－ゼ在队伍中的情况下前往ゼルテニア城酒吧听取传闻——咒われた岛·ネルベスカ。之后地图上即会出现ネルベスカ神殿。

7、前往贸易都市ザ－ギドス后发生剧情，选择第 2 项买花。

8、前往机工都市ゴ－グ发生事件——天球仪发现！？

9、前往ネルベスカ神殿发生战斗，战斗胜利后获得获得巨蟹座圣石キャンサ－，之后发生事件——レ－ゼの咒い，レ－ゼ恢复为人型。

注：ネルベスカ神殿战场上的两个柱子上可以取得最强盾和最强枪，但是两个柱子所在位置很高，所以必须让劳动八号（怪兽中龙、ベビ－モス、三头龙也可以起到这个作用）在柱子下方作为台阶，然后让装备了"アイテム发现移动"能力的角色踩着劳动八号的身体移动到柱子上即可取得柱子上隐藏的宝物，由于这是游戏中唯一一次取得最强盾的机会，千万不要错过了。

10、前往机工都市ゴ－グ发生事件——クラウド召唤！

11、剧情发展到第四章第 13 场剧情战斗结束后前往贸易都市ザ－ギドス即会发生战斗，战斗结束后クラウド加入。（クラウド的リミット技专用武器マテリアブレイド需要在ベルベニア活火山的山顶取得）

12、剧情发展到第四章第 16 场剧情战斗结束后（即击败二哥ザルバッグ后）后前往ライオネル城会发生レ－ゼ被诱拐的事件，之后即会有两场强制战斗，战斗结束后ベイオウ－フ和レ－ゼ正式加入队伍。

注：该情节为 PSP 版新增的情节。

### ビブロス

1、剧情发展到第四章第 16 场剧情战斗结束后前往贸易都市ウォ－ジリス，到达后发生剧情，地图上即会出现隐藏迷宫ディ－プダンジョン。

2、到达ディ－プダンジョン第 10 层 End 后即会与魔道士エリディブス战斗（エリディブス会使用最强召唤兽ゾディア－ク，让他召唤ゾディア－ク攻击己方召唤士，召唤士受到攻击后只要不死即可习得，这是唯一一次习得最强召唤兽的即会，千万不要错过），战斗中ビブロス会作为己方友军出现，战斗结束后即可加入队伍。

注 1：隐藏迷宫中埋藏着很多强力的装备，以下为每一层可以获得的强力装备一览——

1 层：グレイシャルガン、ブレイズガン

2 层：セイブザクイ－ン、ブラッドソ－ド

3 层：与一の弓、メイスオブゼウス

4 层：フエイスロッド、妖精のハ－プ、カエサルプレ－ト

5 层：伊贺忍刀、エクスカリバ－

6 层：忍びの衣、咒いの指轮、ブラストガン

7 层：贤者の杖、甲贺忍刀

8 层：ラグナロク、ロ－ブオブロ－ド、ペルセウスの弓

9 层：ベネチアプレト、グランドヘルム、マクシミリアン

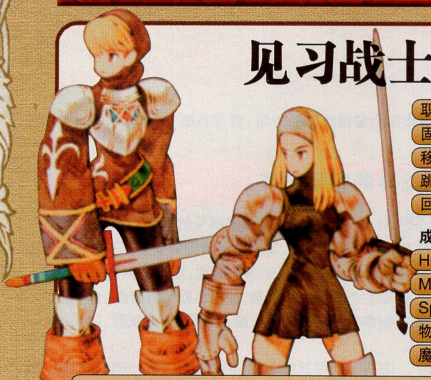
10 层：カオスブレイド、尘地螺旋饰剑。

注 2：隐藏迷宫中 1~9 层都需要找到进入下一层的楼梯后才能进入下 1 层，每 1 层的楼梯会随机在该层的 1 个位置出现，寻找楼梯时一定要留下至少 1 个敌人不要击破，以免出现战斗胜利后还未找到楼梯的情况。

稀有物品取得方法见下期研究

# 全基本职业能力分析

## 见习战士(见习い战士)



| | |
|---|---|
| 职业技能:基本技 | |
| 固有能力:无 | |
| 移动力:4 | |
| 跳跃力:3 | |
| 回避力:5 | |

**补正率**注

| | |
|---|---|
| HP | 100 |
| MP | 75 |
| Speed | 100 |
| 物理攻击力 | 90 |
| 魔法攻击力 | 80 |

**成长率**

| | |
|---|---|
| HP | C |
| MP | C |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | D |
| 魔法 | C |

**可装备物品:**
武器——匕首、剑、斧、锤
头防具——帽子
体防具——服

**习得能力**

| 能力名称 | 所需 JP | 效果 |
|---|---|---|
| ためる | 300 | 自身物理攻击力+1(战斗结束后效果消失) |
| 体当たり | 80 | 用身体冲撞攻击敌人,50%机率使敌人退后1格 |
| 投石 | 90 | 用石头进行投掷攻击,50%机率使敌人退后1格 |
| 手当て | 150 | 解除单体暗黑、沉默和毒状态 |
| 反击タックル | 180 | 受到攻击后一定机率使用体当たり反击(反击机率=Brave%) |
| 斧装备可能 | 170 | 可装备斧类武器 |
| まじゅう使い | 200 | 使周围1格的己方怪兽追加隐藏技能 |
| 防御 | 50 | 使用后成为防御状态,全回避力2倍 |
| 取得 Jp Up | 250 | 取得 Jp 为正常状态下的 1.5 倍 |
| Move+1 | 200 | 移动力+1 |

**全能力习得所需 JP**:1670
**转职条件**:最初即可选择
**职业分析**:最初级的职业,所有战士系职业的地点,补正率和成长率都相当平庸,在习得必要的能力后就转成其他职业吧。"取得 Jp Up"在初期可以有效的增加职业成长速度,建议所有角色都优先习得该能力;"**ためる**"在练级或者持久战时效果明显,如果 JP 足够的话,"Move+1"也不错的选择。

## 道具士(アイテム士)



| | |
|---|---|
| 职业技能:アイテム | |
| 固有能力:アイテム投げ | |
| 移动力:3 | |
| 跳跃力:3 | |
| 回避力:5 | |

**补正率**

| | |
|---|---|
| HP | 80 |
| MP | 75 |
| Speed | 100 |
| 物理攻击力 | 75 |
| 魔法攻击力 | 80 |

**成长率**

| | |
|---|---|
| HP | D |
| MP | D |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | E |
| 魔法 | C |

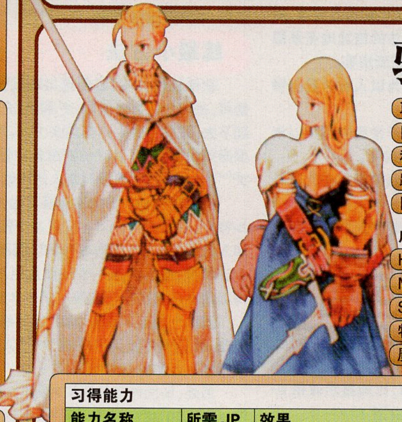
**可装备物品:**
武器——匕首、铳
头防具——帽子
体防具——服

**习得能力**

| 能力名称 | 所需 JP | 效果 |
|---|---|---|
| ポーション | 30 | 回复 30HP/对不死系造成 30 伤害 |
| ハイポーション | 200 | 回复 70HP/对不死系造成 70 伤害 |
| エクスポーション | 300 | 回复 150HP/对不死系造成 150 点伤害 |
| エーテル | 300 | 回复 20MP |
| ハイエーテル | 400 | 回复 50MP |
| エリクサー | 900 | HP&MP 全回复/对不死系即死 |
| 毒消し | 70 | 毒状态解除 |
| 目药 | 80 | 暗黑状态解除 |
| やまびこ草 | 120 | 沉默状态解除 |
| 乙女のキッス | 200 | 青蛙状态解除 |
| 金の针 | 250 | 石化状态解除 |
| 圣水 | 400 | 不死(アンデッド)、吸血状态解除 |
| 万能药 | 700 | 毒、暗黑、沉默、青蛙、石化、混乱、睡眠、オイル状态解除 |
| フェニックスの尾 | 90 | 单体战斗不能状态回复/对不死系即死 |
| オートポーション | 400 | 受到伤害后一定机率自动使用当前拥有的最差的回复药(发动机率=Brave%) |
| アイテム投げ | 350 | 可以远程投掷道具 |
| メンテナンス | 250 | 装备不会被破坏和偷盗 |
| 装备变更 | 0 | 可在战斗中更换装备 |
| アイテム发现移动 | 100 | 移动后可发现地面隐藏的道具 |

**全能力习得所需 JP**:5140
**转职条件**:最初即可选择
**职业分析**:所有魔法师系职业的起点,补正率和成长率低,但却是初期队伍中不可或缺的补给职业,而且该职业可习得的几个能力也相当实用。"**オートポーション**"在部分单挑战斗中可发挥至关重要的作用(将身上的低级回复药全卖掉,只保留高级的回复药即可保证在受到攻击后只使用高级回复药);"**メンテナンス**"则在与拥有刚剑(100%破坏装备的剑技)的敌人战斗时可以使其完全无效,而且盗贼的偷盗和骑士的装备破坏战技也可以完全防御;而"**アイテム发现移动**"则是在战场上取得各种道具的必要技能(4章隐藏迷宫中的强力装备都需要用该技能来取得)。另外,道具士还是3个可以装备铳的职业之一,后期取得高级的魔法铳之后,在使用道具的时候顺便用魔法铳攻击敌人效果也相当不错哦。

## 骑士(ナイト)



| | |
|---|---|
| 职业技能:战技 | |
| 固有能力:无 | |
| 移动力:3 | |
| 跳跃力:3 | |
| 回避力:10 | |

**补正率**

| | |
|---|---|
| HP | 120 |
| MP | 80 |
| Speed | 100 |
| 物理攻击力 | 120 |
| 魔法攻击力 | 80 |

**成长率**

| | |
|---|---|
| HP | B |
| MP | C |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | A |
| 魔法 | C |

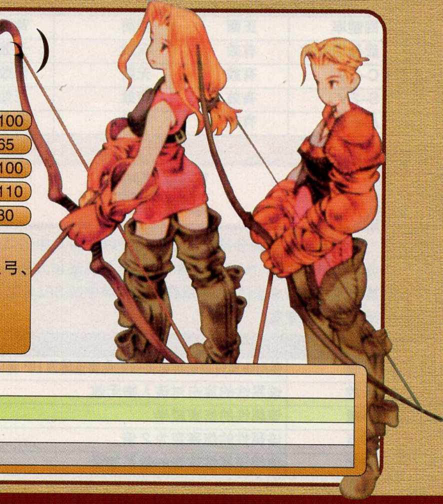
**可装备物品:**
武器——剑、骑士剑、盾
头防具——兜
体防具——铠、ローブ

**习得能力**

| 能力名称 | 所需 JP | 效果 |
|---|---|---|
| ヘッドブレイク | 300 | 破坏头部装备 |
| アーマーブレイク | 400 | 破坏身体装备 |
| シールドブレイク | 300 | 破坏盾 |
| ウエポンブレイク | 400 | 破坏武器 |
| マジックブレイク | 250 | 减少 50%MP |
| スピードブレイク | 250 | Speed 减少 2 |
| パワーブレイク | 250 | 物理攻击力减少 3 |
| マインドブレイク | 250 | 魔法攻击力减少 3 |
| 装备武器ガード | 200 | 可以用武器防御正面或侧面的物理攻击(装备该技能后武器回避率才有效) |
| 重装备可能 | 500 | 可以装备兜和铠 |
| 盾装备可能 | 250 | 可以装备盾 |
| 剑装备可能 | 400 | 可以装备剑 |

**全能力习得所需 JP**:3800
**转职条件**:见习战士 LV2
**职业分析**:绝对的初期强力战士系职业,HP 和物理攻击力的补正率和成长率都相当不错,武器方面可以装备攻击力最高的骑士剑(其他职业即使装备"剑装备可能"也不能装备骑士剑),而可以装备重装备也确保了绝对的高 HP;各种战技在对强力 BOSS 战中往往能起到举足轻重的作用;另外战技配合远程武器(战技的攻击距离是更据使用武器而变化的)或二刀流使用的话,在战斗中会更加实用。

## 弓箭手(弓使い)



| | |
|---|---|
| 职业技能:チャージ | |
| 固有能力:无 | |
| 移动力:3 | |
| 跳跃力:3 | |
| 回避力:10 | |

**补正率**

| | |
|---|---|
| HP | 100 |
| MP | 65 |
| Speed | 100 |
| 物理攻击力 | 110 |
| 魔法攻击力 | 80 |

**成长率**

| | |
|---|---|
| HP | C |
| MP | D |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | B |
| 魔法 | C |

**可装备物品:**
武器——自动弓、弓、盾
头防具——帽子
体防具——服

**习得能力**

| 能力名称 | 所需 JP | 效果 |
|---|---|---|
| チャージ+1 | 100 | 增加攻击力 |
| チャージ+2 | 150 | 增加攻击力 |

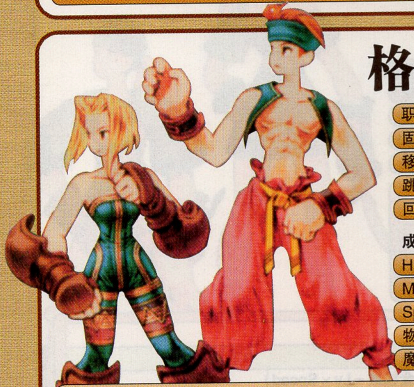
|  |  |  |
|---|---|---|
| チャ－ジ＋3 | 200 | 增加攻击力 |
| チャ－ジ＋4 | 250 | 增加攻击力 |
| チャ－ジ＋5 | 300 | 增加攻击力 |
| チャ－ジ＋7 | 400 | 增加攻击力 |
| チャ－ジ＋10 | 700 | 增加攻击力 |
| チャ－ジ＋20 | 1200 | 增加攻击力 |
| Speedセ－ブ | 900 | 受到伤害后一定机率 Speed＋1(发动机率＝Brave%) |
| 矢かわし | 450 | 一定机率回避弓或自动弓的攻击(回避率＝Breve%) |
| 自动弓装备可能 | 350 | 可以装备自动弓 |
| 精神统一 | 400 | 物理攻击 100%命中 |
| Jump＋1 | 200 | 跳跃力＋1 |

**全能力习得所需 JP**:5600

**转职条件**:见习战士 LV2

**职业分析**:擅长远距离物理攻击的职业,各项能力补正率和成长率一般,“チャ－ジ”虽然蓄得越久攻击力越高,但攻击目标却只能锁定地面,所以并不实用;弓手使用弓攻击时站的位置越高,射程也会随之增加(自动弓射程不能增加),在一些地形高低差较大的关卡中弓手能够发挥不错的实力。另外,弓箭手的“精神统一”能力可以让物理攻击 100%命中。

# 格斗家(モンク)



职业技能:拳术
固有能力:格斗
移动力:3
跳跃力:4
回避力:20

**补正率**

| 项目 | 补正率 |
|---|---|
| HP | 135 |
| MP | 80 |
| Speed | 110 |
| 物理攻击力 | 129 |
| 魔法攻击力 | 80 |

**成长率**

| 项目 | 成长率 |
|---|---|
| HP | A |
| MP | C |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | B |
| 魔法 | C |

**可装备物品:**
武器——无
头防具——无
体防具——服

| 习得能力 | | |
|---|---|---|
| **能力名称** | **所需 JP** | **效果** |
| 里回し拳 | 150 | 对周围 4 个单位进行攻击 |
| 连续拳 | 300 | 对正前方 1 个单位进行攻击 |
| 波动击 | 300 | 1～3 格单体物理攻击 |
| 地烈击 | 600 | 对地面单位 100%命中的地属性攻击 |
| 秘孔拳 | 300 | 死之宣告附加效果攻击 |
| 气孔术 | 200 | 解除自身和周围 4 格单位的石化、暗黑、混乱、沉默、バ－サク、カエル、毒、暗黑、ドンム－ブ、ドンアクト |
| チャクラ | 350 | 回复自身和周围 4 格单位的 HP 和 MP |
| 苏生 | 500 | 单体复活并回复 20%体力 |
| 濒死 HP 回复 | 500 | 进入濒死状态时一定机率 HP 全回复(发动机率＝Brave%) |
| カウンタ－ | 300 | 受到物理攻击后一定机率使用物理攻击进行反击(发动机率＝Brave%) |
| ハメドる | 1300 | 在受到物理攻击前,阻止敌人攻击并且用物理攻击进行反击(发动机率＝Brave%) |
| 格斗 | 200 | 提高空手和拳术攻击力,提高偷盗成功率,提高空手时使用狙击、战技的成功率 |
| HP 回复移动 | 300 | 移动后回复 HP,回复量＝(最大 HP/10)＋1 |

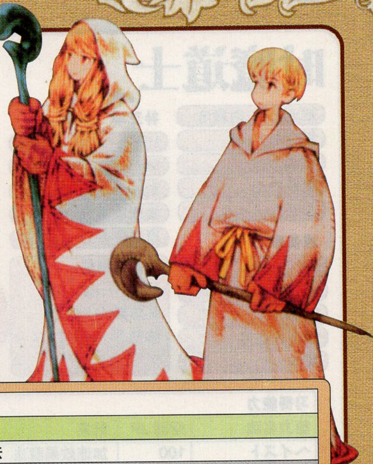
**全能力习得所需 JP**:5300

**转职条件**:骑士 LV3

**职业分析**:除了服和装饰品,不能再装备其他物品的职业,如果你的经济比较拮据没钱买高级装备的话,可以让主攻同伴全部转职成这个职业。除了本次 PSP 新增加的暗黑骑士外,格斗家是所有基本职业中物理攻击力补正率最高的,而 HP 的成长率和补正率则仅次于模仿士,虽然不能装备武器,但是其固有的格斗能力能保证攻击力不低于其他物理系职业,而且格斗家在装备“二刀流”能力后可以攻击两次,即使对付后期的强力敌人也可以轻松的一击必杀。另外,格斗家的“チャクラ”是少有的可以同时回复 HP 和 MP 的特技,在魔法消耗战中可以用来回复其他同伴的 MP。




# 白魔道士



职业技能:白魔法
固有能力:无
移动力:3
跳跃力:3
回避力:5

**补正率**

| 项目 | 补正率 |
|---|---|
| HP | 80 |
| MP | 120 |
| Speed | 110 |
| 物理攻击力 | 90 |
| 魔法攻击力 | 110 |

**成长率**

| 项目 | 成长率 |
|---|---|
| HP | B |
| MP | B |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | C |
| 魔法 | C |

**可装备物品:**
武器——杖
头防具——帽子
体防具——服/ロ－ブ

| 习得能力 | | |
|---|---|---|
| **能力名称** | **所需 JP** | **效果** |
| ケアル | 50 | HP 小回复魔法 |
| ケアルラ | 180 | HP 中回复魔法 |
| ケアルガ | 450 | HP 大回复魔法 |
| ケアルジャ | 800 | HP 特大回复魔法 |
| レイズ | 200 | 单体复活＋回复 50%HP |
| アレイズ | 600 | 单体复活＋HP 全回复 |
| リレイズ | 1000 | 单体获得自动复活效果 |
| リジェネ | 350 | 获得 HP 自动回复效果 |
| プロテス | 70 | 物理防御力上升效果 |
| プロテジャ | 600 | 大范围物理防御力上升效果 |
| シエル | 70 | 魔法防御力上升效果 |
| シエルジャ | 600 | 大范围魔法防御力上升效果 |
| ウォ－ル | 400 | 单体物理防御 & 魔法防御力上升效果 |
| エスナ | 300 | 解除石化、暗黑、混乱、沉默、バ－サク、カエル、毒、暗黑、ドンム－ブ、ドンアクト状态 |
| ホ－リ－ | 600 | 单体圣属性强力攻击,无视魔法回避率 |
| リジェネ－タ－ | 400 | 受到伤害后一定机率获得 HP 自动回复效果(发动机率＝Brave%) |
| 魔法防御力 UP | 400 | 魔法防御力上升 |

**全能力习得所需 JP**:7070

**转职条件**:道具士 LV2

**职业分析**:初级魔法系职业之一,可习得各种回复系 & 辅助系魔法,职业的 Speed 补正率较高,游戏初期必不可少的回复系职业,在习得各种回复魔法之后就转职成其他魔法系职业吧。另外,白魔道士唯一可以习得的攻击魔法“ホ－リ－”是无视魔法防御力的圣属性强力魔法,用来攻击后期有超高魔法回避率的 BOSS 效果相当不错,魔法攻击系职业不要忘了学这招哦。

# 黑魔道士



职业技能:黑魔法
固有能力:无
移动力:3
跳跃力:3
回避力:5

**补正率**

| 项目 | 补正率 |
|---|---|
| HP | 75 |
| MP | 120 |
| Speed | 100 |
| 物理攻击力 | 60 |
| 魔法攻击力 | 150 |

**成长率**

| 项目 | 成长率 |
|---|---|
| HP | D |
| MP | A |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | D |
| 魔法 | C |

**可装备物品:**
武器——ロッド
头防具——帽子
体防具——服/ロ－ブ

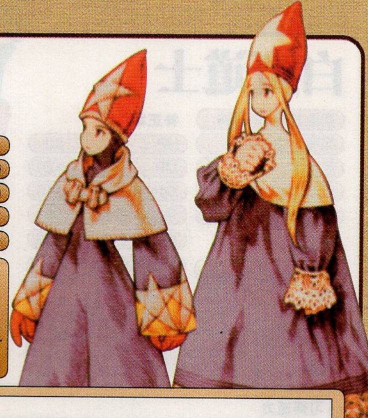
| 习得能力 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **能力名称** | **所需 JP** | **效果** | **能力名称** | **所需 JP** | **效果** |
| ファイア | 50 | 低级火炎魔法 | ブリザガ | 500 | 高级冰冻魔法 |
| ファイラ | 200 | 中级火炎魔法 | ブリザジャ | 900 | 终级冰冻魔法 |
| ファイガ | 500 | 高级火炎魔法 | ポイズン | 150 | 毒魔法 |
| ファイジャ | 900 | 终级火炎魔法 | ト－ド | 500 | 青蛙变化魔法 |
| サンダ－ | 50 | 低级雷电魔法 | デス | 600 | 即死魔法 |
| サンダラ | 200 | 中级雷电魔法 | フレア | 1000 | 单体最强攻击魔法 |
| サンダガ | 500 | 高级雷电魔法 | 魔法返し | 800 | 受到部分魔法攻击后一定机率使用相同的魔法进行反击(发动机率＝Brave%) |
| サンダジャ | 900 | 终级雷电魔法 | | | |
| ブリザド | 50 | 低级冰冻魔法 | | | |
| ブリザラ | 200 | 中级冰冻魔法 | 魔法攻击力 UP | 400 | 魔法攻击力上升 |

**全能力习得所需 JP**:8400

**转职条件**:道具士 LV2

**职业分析**:使用各种属性攻击魔法的超强的魔法系职业,拥有所有职业中最高的魔法攻击力补正率,MP 补正率也相当不俗,装备“魔法攻击力 UP”后可以说是队伍中的绝对的魔法攻击力主力。(黑魔道士的 Speed 补正率较低,所以务必给其装备提升 Speed 的装备)

# 时魔道士



职业技能:时魔法
固有能力:无
移动力:3
跳跃力:3
回避力:5

**补正率**

| | |
|---|---|
| HP | 75 |
| MP | 120 |
| Speed | 100 |
| 物理攻击力 | 50 |
| 魔法攻击力 | 130 |

**成长率**

| | |
|---|---|
| HP | D |
| MP | B |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | D |
| 魔法 | C |

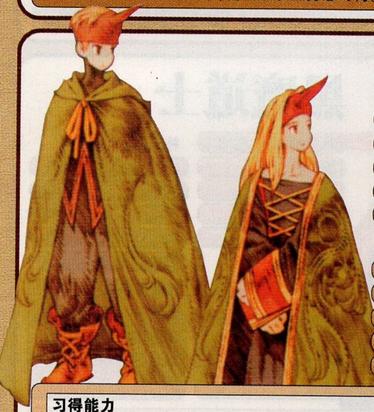
**可装备物品:**
武器——杖
头防具——帽子
体防具——服/ローブ

**习得能力**

| 能力名称 | 所需 JP | 效果 |
|---|---|---|
| ヘイスト | 100 | 加速效果魔法 |
| ヘイスジャ | 600 | 大范围加速效果魔法 |
| スロウ | 80 | 减速效果魔法 |
| スロウジャ | 600 | 大范围减速效果魔法 |
| ストップ | 350 | 停止状态效果 |
| ドンムブ | 100 | 无法移动状态效果 |
| レビテト | 200 | 漂浮状态效果 |
| リフレク | 300 | 魔法反射状态效果 |
| クイック | 900 | 立即行动效果(CT100) |
| グラビデ | 250 | 最大 HP 的 1/4 伤害 |
| グラビガ | 550 | 最大 HP 的 1/2 伤害 |
| メテオ | 1500 | 大范围防御力无视攻击魔法 |
| 濒死クイック | 800 | 濒死时一定机率发动クイック(发动机率 = Brave%) |
| MPすり替え | 400 | 受到伤害时一定机率用 MP 来替代伤害(发动机率 = Brave%) |
| ショ-トチャ-ジ | 1000 | 吟唱蓄力时间减半 |
| テレポ | 650 | 移动方式变为瞬间移动 |
| 浮游移动 | 540 | 永久获得漂浮效果 |

**全能力习得所需 JP**:8870
**转职条件**:黑魔道士 LV3
**职业分析**:可习得各种与时间相关魔法的魔法系职业,其中增加速度的魔法"ヘイスト"可以说是游戏中前期时魔道士使用频度最高的魔法,而时魔道士习得的最强范围攻击魔法"メテオ"由于咏唱时间太长,并没有什么实用型,前期就不要浪费 MP 去学习了;"ショ-トチャ-ジ"可以让魔法咏唱时间减半,魔法系职业务必习得。

# 召唤士



职业技能:召唤魔法
固有能力:无
移动力:3
跳跃力:3
回避力:5

**补正率**

| | |
|---|---|
| HP | 70 |
| MP | 125 |
| Speed | 90 |
| 物理攻击力 | 50 |
| 魔法攻击力 | 125 |

**成长率**

| | |
|---|---|
| HP | D |
| MP | A |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | E |
| 魔法 | C |

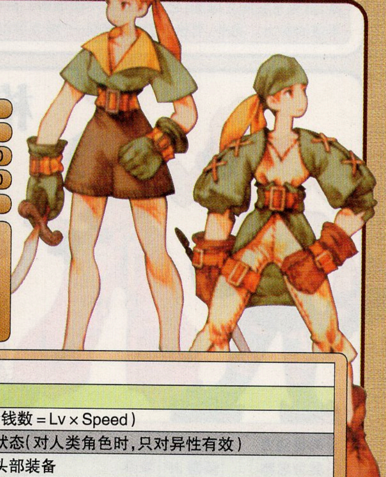
**可装备物品:**
武器——ロッド/杖
头防具——帽子
体防具——服/ローブ

**习得能力**

| 能力名称 | 所需 JP | 效果 |
|---|---|---|
| モ-グリ | 110 | 召唤モ-グリ为己方回复体力 |
| シヴァ | 200 | 召唤シヴァ进行攻击(冷属性) |
| ラムウ | 200 | 召唤ラムウ进行攻击(雷属性) |
| イフリ-ト | 200 | 召唤イフリ-ト进行攻击(炎属性) |
| タイタン | 220 | 召唤タイタン进行攻击(地属性) |
| ゴ-レム | 500 | 召唤ゴ-レム为己方全体防御一定数值物理伤害 |
| カ-バンクル | 350 | 召唤カ-バンクル为己方附加魔法反射效果 |
| バハム-ト | 1600 | 召唤バハム-ト进行攻击 |
| オ-ディン | 900 | 召唤オ-ディン进行攻击 |
| リバイアサン | 860 | 召唤リバイアサン进行攻击(水属性) |
| サラマンダ- | 860 | 召唤サラマンダ-进行攻击(炎属性) |
| シルフ | 400 | 召唤シルフ对敌人附加沉默状态 |
| フェアリ- | 400 | 召唤フェアリ-为己方回复体力 |
| リッチ | 600 | 召唤リッチ进行攻击 |
| クリュプス | 1000 | 召唤クリュプス进行攻击 |
| ゾディア-ク | - | 召唤ゾディア-ク进行攻击 |
| 濒死 MP 回复 | 400 | 濒死状态是一定机率 MP 全回复(发动机率 = Brave%) |
| 消费 MP 半减 | 1000 | MP 消耗减半 |

**全能力习得所需 JP**:9800
**转职条件**:时魔道士 LV3
**职业分析**:使用各种召唤魔法的魔法系职业,该职业 MP 补正率和成长率是所有职业中最高的。召唤魔法最大的好处是在攻击时可以分辨敌我,而且无视魔法回避率 100%命中,而弱点就是咏唱时间过长,所以只适合在游戏中前期使用,后期的话往往会在咏唱过程中被敌人攻击。由于召唤士的 MP 消费量极高,务必习得"消费 MP 半减能力"。
**注:最终召唤兽ゾディア-ク只能在隐藏迷宫第 10 层的 BOSS 处习得,让 BOSS 召唤ゾディア-ク攻击己方召唤士,召唤士受到攻击后只要不死即可习得,如果召唤士的 HP 太低的话,可以用骑士的战技减少 BOSS 的魔法攻击力,降低ゾディア-ク的威力,这样一来就能轻松习得最终召唤兽了。**

# 盗贼(シ-フ)



职业技能:盗む
固有能力:无
移动力:4
跳跃力:4
回避力:25

**补正率**

| | |
|---|---|
| HP | 90 |
| MP | 50 |
| Speed | 110 |
| 物理攻击力 | 100 |
| 魔法攻击力 | 60 |

**成长率**

| | |
|---|---|
| HP | C |
| MP | D |
| Speed | A |
| 物理攻击力 | C |
| 魔法 | C |

**可装备物品:**
武器——匕首
头防具——帽子
体防具——服

**习得能力**

| 能力名称 | 所需 JP | 效果 |
|---|---|---|
| ギル取り | 10 | 偷盗金钱(金钱数 = Lv × Speed) |
| ハートを盗む | 150 | 敌单体魅惑状态(对人类角色时,只对异性有效) |
| 兜を盗む | 350 | 偷盗敌人的头部装备 |
| 铠を盗む | 450 | 偷盗敌人的身体装备 |
| 盾を盗む | 350 | 偷盗敌人的盾 |
| 武器を盗む | 600 | 偷盗敌人的武器 |
| アクセサリ-を盗む | 500 | 偷盗敌人的装饰品 |
| Expを盗む | 250 | 偷盗经验值 |
| 警戒 | 200 | 受到伤害时一定机率变为防御状态(发动机率 = Brave%) |
| ギルガメの心 | 200 | 受到伤害时一定机率获得等量的金钱(发动机率 = Brave%) |
| キャッチ | 200 | 受到投掷攻击时一定机率取得敌人投掷的武器、手里剑或たま(发动机率 = Brave%) |
| 密猎 | 200 | 直接攻击击倒怪兽后可回收其皮毛骨肉,然后在皮毛骨肉店即可购买相应的道具 |
| MOVE + 2 | 560 | 移动力 + 2 |
| JUMP + 2 | 560 | 跳跃力 + 2 |

**全能力习得所需 JP**:4520
**转职条件**:弓箭手 LV3
**职业分析**:所有你看上的武器、防具、装饰品都可以用盗贼的偷盗技能从敌人哪里顺手牵羊过来,不用怀疑了,这是一个必须也是一定要练的职业。除了偷盗技能之外,キャッチ能力可以让你从高级忍者哪里"抓"到各种强力的武器,密猎能力则可以让你在狩猎之余还能获得意外的惊喜。除了上诉能力意外,"MOVE + 2"也是有效增加移动力的技能,务必全员习得。

# 话术士



职业技能:话术
固有能力:まじゅう语
移动力:3
跳跃力:3
回避力:5

**补正率**

| | |
|---|---|
| HP | 80 |
| MP | 70 |
| Speed | 100 |
| 物理攻击力 | 75 |
| 魔法攻击力 | 75 |

**成长率**

| | |
|---|---|
| HP | C |
| MP | D |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | D |
| 魔法 | C |

**可装备物品:**
武器——匕首/铳
头防具——帽子
体防具——服/ローブ

**习得能力**

| 能力名称 | 所需 JP | 效果 |
|---|---|---|
| 劝诱 | 100 | 说服敌人,使其成为友军 |
| 说得 | 100 | 目标 CT 成为 0 |
| ほめる | 200 | 目标 Brave＋4(战斗后永久＋1) |
| おどす | 200 | 目标 Brave－20(战斗后永久－5) |
| 说法 | 200 | 目标 Faith＋4(战斗后永久＋1) |
| 解法 | 200 | 目标 Faith－20(战斗后永久－5) |
| 死の予言 | 500 | 目标死の宣告状态 |
| 商谈 | 100 | 获得一定数量金钱 |
| 恶口 | 300 | 目标狂暴状态 |
| ダ－ラボンのまね | 300 | 目标睡眠状态 |
| 耳指ガ－ド | 300 | 一定机率回避话术(回避率＝Brave%) |
| 铳装备可能 | 800 | 可以装备铳 |
| 调教 | 500 | 使用直接攻击将怪兽打到濒死状态,怪兽即会成为友军 |
| まじゅう语 | 100 | 话术可以对怪兽有效 |

**全能力习得所需 JP**:3900
**转职条件**:阴阳士 LV3
**职业分析**:辅助性职业,各项能力的补正率和成长率都不高,主要的作用是在战斗中让敌人或怪兽加入,另外话术也是用来提升己方角色 Brave 和 Faith 主要手段,不过在使用话术提高 Faith 时务必注意一点,如果主角以外的己方角色在战斗结束后 Faith 实际数值超过 95 时,该角色即会离开队伍。由于话术士可以装备铳,在游戏后期取得各种属性攻击铳之后,还是能够参加战斗的。(话术对睡眠状态的单位无任何效果,劝诱怪兽时最好时让怪兽成为不能移动或不能行动状态,然后让话术士在一旁劝诱即可)

# 阴阳士



职业技能:阴阳术
固有能力:无
移动力:3
跳跃力:3
回避力:5

**补正率**

| | |
|---|---|
| HP | 75 |
| MP | 110 |
| Speed | 100 |
| 物理攻击力 | 50 |
| 魔法攻击力 | 120 |

**成长率**

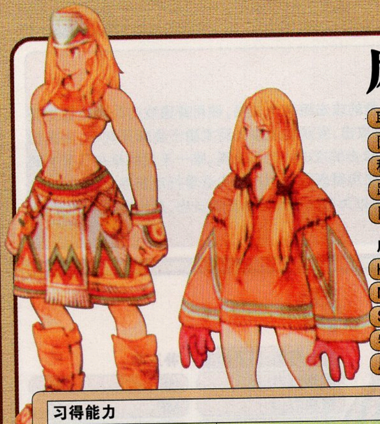
| | |
|---|---|
| HP | D |
| MP | B |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | D |
| 魔法 | C |

**可装备物品**:
武器——ロッド／杖／辞书／杖
头防具——帽子
体防具——服／ロ－ブ

**习得能力**

| 能力名称 | 所需 JP | 效果 |
|---|---|---|
| 暗缚符 | 100 | 暗黑状态附加魔法 |
| 魔吸唱 | 200 | 吸收目标 MP |
| 命吸唱 | 350 | 吸收目标 HP |
| 信祈仰祷 | 400 | 信仰 100 状态附加魔法 |
| 信拟仰祷 | 400 | 信仰 0 状态附加魔法 |
| 腐生骸尸 | 300 | 不死(アンデッド)状态附加魔法 |
| 沉默唱 | 170 | 沉默状态附加魔法 |
| 勇猛狂符 | 400 | 狂暴状态附加魔法 |
| 狐鸡鼠 | 200 | 目标 Brave－30(战斗后下降 1/4) |
| 乱心唱 | 400 | 混乱状态附加魔法 |
| 绝对魔脱 | 800 | 解除各种正面效果状态 |
| 不变不动 | 100 | 行动不能状态附加魔法 |
| 梦邪睡符 | 350 | 睡眠状态附加魔法 |
| 碑封印 | 600 | 石化状态附加魔法 |
| 使用 MP 吸收 | 250 | 受到魔法效果后一定机率回复该魔法消耗 MP(发动机率＝Brave%) |
| 防御力 UP | 400 | 物理防御力上升 |
| 移动距离天候无视 | 200 | 移动力不会受到天气影响 |
| MP 回复移动 | 350 | 移动后回复 MP,回复量＝(最大 MP/10)＋1 |

**全能力习得所需 JP**:5970
**转职条件**:白魔道士 LV3
**职业分析**:使用各种异常状态魔法的魔法系职业,职业的魔法攻击力补正率较高,但是各种异常状态魔法的命中率都不高,很容易出现 MISS 的情况,所以这个职业只是作为一个过渡性的职业练练即可。阴阳士可习得的能力中,除了 MP 回复移动还能有点作用外,其他能力都是花瓶能力,在 JP 值够多的时候再学吧。



# 风水士

职业技能:风水术
固有能力:无
移动力:4
跳跃力:3
回避力:10

**补正率**

| | |
|---|---|
| HP | 110 |
| MP | 95 |
| Speed | 100 |
| 物理攻击力 | 110 |
| 魔法攻击力 | 105 |

**成长率**

| | |
|---|---|
| HP | B |
| MP | B |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | B |
| 魔法 | C |

**可装备物品**:
武器——剑／斧／盾
头防具——帽子
体防具——服／ロ－ブ

**习得能力**

| 能力名称 | 所需 JP | 效果 |
|---|---|---|
| 落とし穴 | 150 | 附加无法移动状态的风水术 |
| 水块 | 150 | 附加青蛙状态的风水术 |
| 茑地狱 | 150 | 附加停止状态的风水术 |
| 雕塑 | 150 | 附加石化状态的风水术 |
| 局地地震 | 150 | 附加混乱状态的风水术 |
| かまいたち | 150 | 附加无法行动状态的风水术 |
| 鬼火 | 150 | 附加睡眠状态的风水术 |
| 底なし沼 | 150 | 附加死亡宣告状态的风水术 |
| 沙岚 | 150 | 附加暗黑效果的风水术 |
| 吹雪 | 150 | 附加沉默效果的风水术 |
| 突风 | 150 | 附加减速效果的风水术 |
| 溶岩ボ－ル | 150 | 附加即死效果的风水术 |
| 风水返し | 300 | 受到物理攻或风水术攻击时一定机率用风水术进行反击(发动机率＝Brave%) |
| 攻击力 UP | 400 | 物理攻击力上升 |
| 移动距离地形无视 | 220 | 移动力不会受到地形影响 |
| 溶岩上移动 | 150 | 可以在溶岩地形上移动 |

**全能力习得所需 JP**:2870
**转职条件**:格斗家 LV4
**职业分析**:擅长使用附加各种异常状态的风水术职业,风水术的攻击力会同时受物理攻击力和魔法攻击力的影响,而且风水术的攻击距离也相当优秀。除了使用风水术外,风水士由于可以装备剑和斧作为武器,物理攻击力也相当不俗,在游戏中前期绝对是值得信赖的职业。风水士的"攻击力 UP"能力对于中前期提升物理攻击力相当有效,战士系角色务必习得。

# 龙骑士

职业技能:ジャンプ
固有能力:无
移动力:3
跳跃力:4
回避力:15

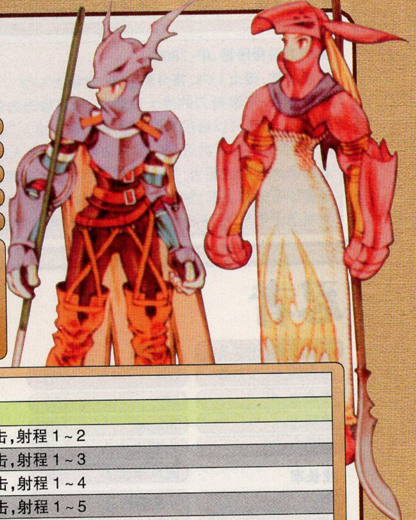
**补正率**

| | |
|---|---|
| HP | 120 |
| MP | 50 |
| Speed | 100 |
| 物理攻击力 | 120 |
| 魔法攻击力 | 50 |

**成长率**

| | |
|---|---|
| HP | B |
| MP | C |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | A |
| 魔法 | C |

**可装备物品**:
武器——枪／盾
头防具——兜
体防具——铠／ロ－ブ



**习得能力**

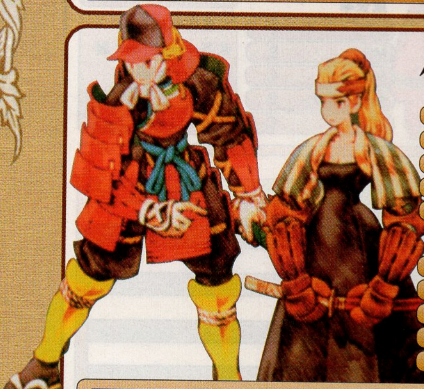
| 能力名称 | 所需 JP | 效果 |
|---|---|---|
| 水平ジャンプ2 | 150 | 水平跳跃攻击,射程 1～2 |
| 水平ジャンプ3 | 350 | 水平跳跃攻击,射程 1～3 |
| 水平ジャンプ4 | 550 | 水平跳跃攻击,射程 1～4 |
| 水平ジャンプ5 | 800 | 水平跳跃攻击,射程 1～5 |
| 水平ジャンプ8 | 1100 | 水平跳跃攻击,射程 1～8 |
| 垂直ジャンプ2 | 100 | 垂直跳跃攻击,高度 1～2 |
| 垂直ジャンプ3 | 250 | 垂直跳跃攻击,高度 1～3 |
| 垂直ジャンプ4 | 400 | 垂直跳跃攻击,高度 1～4 |
| 垂直ジャンプ5 | 550 | 垂直跳跃攻击,高度 1～5 |
| 垂直ジャンプ6 | 700 | 垂直跳跃攻击,高度 1～6 |
| 垂直ジャンプ7 | 1000 | 垂直跳跃攻击,高度 1～7 |
| 垂直ジャンプ8 | 1500 | 垂直跳跃攻击,高度 1～8 |
| 龙の魂 | 600 | 受到物理攻击后一定机率为自己附加自动复活状态(发动机率＝Brave%) |
| 枪装备可能 | 400 | 可以装备枪 |
| 高低差无视 | 700 | 移动时无视地形高低差 |

**全能力习得所需 JP**:9100

**转职条件**:盗贼 LV4

**职业分析**:少数可以装备枪的战士系职业,枪的攻击距离为 2 格,使用普通攻击时可以防止受到敌人反击,而且龙骑士还拥有强力的跳跃攻击,发动跳跃攻击后龙骑士会离开战场,在其回到战场之前一直都会是无敌状态,而且跳跃攻击的攻击力也相当高,唯一不足的是与弓箭手的“チャ-ジ”一样只能锁定地面攻击,所以在使用跳跃攻击时务必先查看行动顺序,看能否在攻击对象行动之前命中。龙骑士的“龙の魂”可以为自己附加自动复活状态,是相当实用的能力,推荐优先习得。

# 侍



职业技能:引き出す
固有能力:无
移动力:3
跳跃力:3
回避力:20

**补正率**

| | |
|---|---|
| HP | 75 |
| MP | 90 |
| Speed | 100 |
| 物理攻击力 | 128 |
| 魔法攻击力 | 90 |

**成长率**

| | |
|---|---|
| HP | D |
| MP | C |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | B |
| 魔法 | C |

**可装备物品**:
武器——刀
头防具——兜
体防具——铠/ロ-ブ

**习得能力**

| 能力名称 | 所需 JP | 效果 |
|---|---|---|
| 阿修罗 | 100 | 可使用阿修罗的武器能力 |
| 虎铁 | 200 | 可使用虎铁的武器能力 |
| 备前长船 | 300 | 可使用备前长船的武器能力 |
| 村雨 | 400 | 可使用村雨的武器能力 |
| 天のむら云 | 500 | 可使用天のむら云的武器能力 |
| 清盛 | 600 | 可使用清盛的武器能力 |
| 村正 | 700 | 可使用村正的武器能力 |
| 菊一文字 | 800 | 可使用菊一文字的武器能力 |
| 正宗 | 900 | 可使用正宗的武器能力 |
| 尘地螺旋饰剑 | 1000 | 可使用尘地螺旋饰剑的武器能力 |
| 肉斩骨断 | 200 | 受到物理攻击成为濒死状态时,一定机率对敌人进行反击(伤害值=自身最大 HP,发动机率=Brave%) |
| 白刃取り | 700 | 全方向回避各种物理攻击,铳、偷盗、弓、自动弓攻击都可以回避(回避率=Brave%) |
| 刀装备可能 | 400 | 可以装备刀 |
| 两手持ち | 900 | 用双手使用一把单手武器,攻击力×2 |
| 水面移动 | 300 | 在水深 2 的地形也可以行动 |

**全能力习得所需 JP**:7800

**转职条件**:骑士 LV4、格斗家 LV5、龙骑士 LV2

**职业分析**:可装备刀的战士系职业,物理攻击力的补正率相当高,但是 HP 的补正率却出乎意料的低,好在可以通过重装备来弥补这一点。“白刃取り”可以说是游戏中最强的物理回避技能,只要勇气够高的话,装备“白刃取り”后敌人的物理攻击几乎是无法命中的,所有战士系职业都务必习得该能力;“两手持ち”能力对于使用单手武器的战士系职业来说,也是相当有效的提高攻击力的手段。侍的职业技能“引き出す”的威力是根据使用者的魔法攻击力而增加的,让黑魔道士使用“引き出す”的话可以取得相当不错的结果哦。

# 忍者



职业技能:投げる
固有能力:二刀流
移动力:4
跳跃力:4
回避力:30

**补正率**

| | |
|---|---|
| HP | 70 |
| MP | 50 |
| Speed | 120 |
| 物理攻击力 | 122 |
| 魔法攻击力 | 75 |

**成长率**

| | |
|---|---|
| HP | C |
| MP | A |
| Speed | B |
| 物理攻击力 | C |
| 魔法 | D |

**可装备物品**:
武器——匕首/忍者刀/锤
头防具——帽子
体防具——服

**习得能力**

| 能力名称 | 所需 JP | 效果 |
|---|---|---|
| 手里剑 | 50 | 可以投掷手里剑 |
| たま | 70 | 可以投掷各种属性攻击球 |
| ナイフ | 100 | 可以投掷匕首 |
| 剑 | 100 | 可以投掷剑 |
| 锤 | 100 | 可以投掷锤 |
| 刀 | 100 | 可以投掷刀 |
| 忍者刀 | 100 | 可以投掷忍者刀 |
| 斧 | 120 | 可以投掷斧 |
| 枪 | 100 | 可以投掷枪 |
| 棒 | 100 | 可以投掷棒 |
| 骑士剑 | 100 | 可以投掷骑士剑 |
| 辞书 | 100 | 可以投掷辞书 |
| 潜伏 | 1000 | 受到伤害后一定机率成为透明状态(发动机率=Brave%) |
| 见切る | 400 | 全回避率×2 |
| 二刀流 | 1000 | 可以装备两把单手武器,攻击时攻击两次 |
| 水上移动 | 420 | 可以视水面为普通地形一样移动 |

**全能力习得所需 JP**:3960

**转职条件**:弓箭手 LV4、盗贼 LV5、风水士 LV2

**职业分析**:拥有超高的 Speed 和物理攻击力补正率、成长率的速度型战士系职业,虽然 HP 的补正率较低,但是职业固有的 30%回避率加上增加回避率的“见切る”能力,有很高的机率躲过各种攻击。除此之外忍者还拥有超强的二刀流固有能力,攻击力也不在话下,可以说是游戏中最强的战士系职业。至于投掷技能方面,后期从敌方高级忍者那里“接”些高级武器的话,倒是可以充分的让投掷技能发挥一下实力。

# 算术士



职业技能:算术
固有能力:无
移动力:3
跳跃力:3
回避力:5

**补正率**

| | |
|---|---|
| HP | 65 |
| MP | 80 |
| Speed | 50 |
| 物理攻击力 | 50 |
| 魔法攻击力 | 70 |

**成长率**

| | |
|---|---|
| HP | B |
| MP | C |
| Speed | E |
| 物理攻击力 | C |
| 魔法 | E |

**可装备物品**:
武器——辞书/棒
头防具——帽子
体防具——服/ロ-ブ

**习得能力**

| 能力名称 | 所需 JP | 效果 |
|---|---|---|
| CT | 250 | 以 CT 为算术对象 |
| レベル | 350 | 以等级为算术对象 |
| EXP | 200 | 以经验值为算术对象 |
| ハイト | 250 | 以高度为算术对象 |
| 素数 | 300 | 以 100 以内的素数为算术对象 |
| 5 | 200 | 以 5 的倍数为算术对象 |
| 4 | 400 | 以 4 的倍数为算术对象 |
| 3 | 600 | 以 3 的倍数为算术对象 |
| あまり振り分け | 200 | HP 回复时,如果 HP 全回复后回复量还有多余,则将剩余值平均分配到己方其他受伤的同伴(发动机率=Brave%) |
| ダメ-ジ分配 | 300 | 受到伤害时一定机率回复 50%,且让攻击者受到同等伤害(发动机率=Brave%) |
| 取得 Exp UP | 350 | 获得经验值×2 |
| EXP 获得移动 | 400 | 移动时获得经验值(获得值=移动距离) |
| JP 获得移动 | 400 | 移动时获得 JP(获得值=移动距离) |

**全能力习得所需 JP**:4200

**转职条件**:白魔道士 LV5、黑魔道士 LV5、阴阳士 LV4、时魔道士 LV4

**职业分析**:最高级的魔法系职业,本身能力的补正率和成长率相当低下,但却能习得游戏中最无赖的算术(发动算术不需要任何咏唱时间,而且不消耗 MP),在习得算术后转职成黑魔道士之类的职业后即可成为战场上的清道夫。由于算术过于强大,过多使用会影响游戏的乐趣,使用时务必慎重。

# 吟游诗人



职业技能:诗う
固有能力:无
移动力:3
跳跃力:3
回避力:5

**补正率**

| | |
|---|---|
| HP | 55 |
| MP | 50 |
| Speed | 100 |
| 物理攻击力 | 50 |
| 魔法攻击力 | 70 |

**成长率**

| | |
|---|---|
| HP | D |
| MP | B |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | E |
| 魔法 | C |

**可装备物品**:
武器——乐器
头防具——帽子
体防具——服

| 习得能力 | | |
|---|---|---|
| 能力名称 | 所需 JP | 效果 |
| 天使の诗 | 100 | 己方全员 HP 回复 |
| 命の诗 | 100 | 己方全员 MP 回复 |
| 应援歌 | 100 | 己方全员 Speed + 1,成功率 50% |
| 战いの诗 | 100 | 己方全员物理攻击力 + 1,成功率 50% |
| 魔力の诗 | 100 | 己方全员魔法攻击力 + 1,成功率 50% |
| 名もなき诗 | 100 | 己方全员随机获得一个正面状态,成功率 50% |
| ラストソング | 100 | 己方全员 CT100,成功率 50% |
| MAセ－ブ | 500 | 受到伤害时一定机率自身魔法攻击力 + 1(发动机率 = Brave%) |
| フェイスアップ | 700 | 受到魔法效果时一定机率自身 Faith + 3(发动机率 = Brave%) |
| Move + 3 | 1000 | 移动力 + 3 |
| 飞行移动 | 5000 | 以飞行方式进行移动 |

**全能力习得所需 JP**:7900
**转职条件**:话术士 LV5、召唤士 LV5(只限男性)
**职业分析**:男性专用的辅助性职业,各项能力的补正率和成长率惨不忍睹,其吟唱的诗歌对战场上己方全员都有效果,但吟唱时间过长并不实用,典型的花瓶型职业 + 花瓶型技能,唯一可取之处是拥有最强的移动力增加技能“Move + 3”,习得这个能力之后就马上转回其他职业吧。

## 舞娘(踊り子)



职业技能:踊る
固有能力:无
移动力:3
跳跃力:3
回避力:5

**补正率**

| | |
|---|---|
| HP | 60 |
| MP | 50 |
| Speed | 100 |
| 物理攻击力 | 100 |
| 魔法攻击力 | 95 |

**成长率**

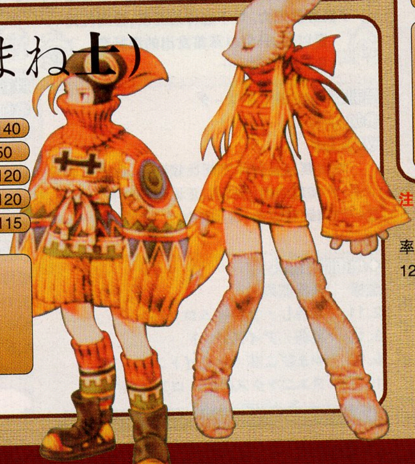
| | |
|---|---|
| HP | E |
| MP | E |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | C |
| 魔法 | C |

**可装备物品**:
武器——匕首/反物
头防具——帽子
体防具——服

| 习得能力 | | |
|---|---|---|
| 能力名称 | 所需 JP | 效果 |
| ウイッチハント | 100 | 对敌全员造成 MP 伤害 |
| ウイズナイブス | 100 | 对敌全员造成 HP 伤害 |
| スロ－ダンス | 100 | 敌全员 Speed－1,成功率 50% |
| ポルカポルカ | 100 | 敌全员物理攻击力－1,成功率 50% |
| アンフェイス | 100 | 敌全员魔法攻击力－1,成功率 50% |
| ネイムレスダンス | 100 | 敌全员随机附加一种负面状态,成功率 50% |
| ラストダンス | 100 | 敌全员 CT 为 0,成功率 50% |
| Aセ－ブ | 600 | 受到伤害时一定机率自身物理攻击力 + 1(发动机率 = Brave%) |
| ブレイブアップ | 700 | 受到物理攻击时一定机率自身 Brave + 3(发动机率 = Brave%) |
| Jump + 3 | 1000 | 跳跃力 + 3 |
| 飞行移动 | 5000 | 以飞行方式进行移动 |

**全能力习得所需 JP**:8000
**转职条件**:风水士 LV5、龙骑士 LV5(只限女性)
**职业分析**:与吟游诗人相对,舞娘是女性专用的攻击型职业,能力补正率和成长率较吟游诗人较高;舞娘的特技对敌全员都有效果,但是威力和效果都差强人意,而且可习得的能力也没有什么必须要学的,除非特别需要外,女性角色就不用转成这个职业了。

## 模仿士(ものまね士)



职业技能:ものまね
固有能力:格斗、精神统一、まじゅう语
移动力:4
跳跃力:4
回避力:5

**补正率**

| | |
|---|---|
| HP | 140 |
| MP | 50 |
| Speed | 120 |
| 物理攻击力 | 120 |
| 魔法攻击力 | 115 |

**成长率**

| | |
|---|---|
| HP | A |
| MP | E |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | A |
| 魔法 | A |

**可装备物品**:
武器——无
头防具——无
体防具——无

**全能力习得所需 JP**:0
**转职条件**:见习战士 LV8、道具士 LV8、风水士 LV5、龙骑士 LV5、话术士 LV5、召唤士 LV5
**职业分析**:转职条件相当复杂的职业,该职业拥有所有职业中最高的 HP、物理攻击力、魔法攻击力成长率,而且除 MP 以外的各项能力补正率也相当不错,但是这个职业不能装备任何物品和能力。在战斗中,模仿士会模仿己方所有同伴的行动(模仿只限基本职业所能做出的行动,如机工士的狙击模仿士是无法模仿的),如何把这个职业用好就要靠各位自己去钻研了。

## 暗黑骑士



职业技能:暗黑
固有能力:无
移动力:3
跳跃力:3
回避力:0

**补正率**

| | |
|---|---|
| HP | 80 |
| MP | 90 |
| Speed | 100 |
| 物理攻击力 | 140 |
| 魔法攻击力 | 80 |

**成长率**

| | |
|---|---|
| HP | D |
| MP | E |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | A |
| 魔法 | C |

**可装备物品**:
武器——剑/骑士剑/暗黑剑/斧/锤/盾
头防具——兜
体防具——铠/服/ロ－ブ

| 习得能力 | | |
|---|---|---|
| 能力名称 | 所需 JP | 效果 |
| ブラッドウエポン | 300 | 对单体造成 HP 伤害,自身回复等量 HP |
| ダ－クウエポン | 300 | 对单体造成 MP 伤害,自身回复等量 MP |
| ウエポンバッシュ | 500 | 单体攻击特技 |
| イ－ビルブレ－ド | 1000 | 大范围攻击特技,使用后消耗自身 HP |
| イ－ビルデッド | 1200 | 对自身周围大范围攻击特技,使用后消耗自身 HP |
| 最大 HP UP | 2000 | 最大 HP 上升 20% |
| 舍て身 | 600 | 攻击力上升 50%,防御力下降 50% |
| JUMP + 3 | 1000 | 跳跃力 + 3 |

**全能力习得所需 JP**:6900
**转职条件**:单位杀害数 20 以上(该角色亲自击倒的敌人变成水晶或宝箱后杀害数 + 1)、骑士 Master、黑魔道士 Master、龙骑士 LV8、风水士 LV8、忍者 LV8、侍 LV8
**职业分析**:PSP 版新增加的职业之一,超复杂的转职条件换来的是全职业最高的物理攻击力补正率和超强的“暗黑”攻击特技,而且暗黑骑士可以装备各种高攻击力的武器,可以说是绝对的最强物理攻击系职业。暗黑特技中“ブラッドウエポン”和“イ－ビルブレ－ド”是最为使用的两招特技,务必优先习得。

## 洋葱剑士



职业技能:无
固有能力:无
移动力:3
跳跃力:3
回避力:5

**补正率**

| | |
|---|---|
| HP | 50 |
| MP | 50 |
| Speed | 100 |
| 物理攻击力 | 50 |
| 魔法攻击力 | 50 |

**成长率**

| | |
|---|---|
| HP | D |
| MP | C |
| Speed | C |
| 物理攻击力 | E |
| 魔法 | C |

**可装备物品**:
武器——所有种类
头防具——所有种类
体防具——所有种类

**全能力习得所需 JP**:0
**转职条件**:见习战士 LV6、道具士 LV6
**职业分析**:PSP 版新增加的职业之一,唯一一个可以装备所有装备的职业(该职业的男性角色也可以装备女性专用装备),职业的初始能力补正率相当低,但是在职业等级升到 8 级后,能力补正率会有大幅度的提升,由于职业本身的成长率太低,要想用洋葱剑士的话就先把角色升到 99 级之后再转职成洋葱剑士吧。

**注:职业能力补正率的说明**
各职业能力的补正率是指在转职后各项能力获得的补正百分比数值,举例来说,如果 HP 补正率 100 的见习战士基本 HP 为 100(基本 HP 不含装备附加的数值),那么他在转职为 HP 补正率 120 的骑士后基本 HP 就会变成 120,其他能力的补正计算 方式与此相同。

## 最终幻想战略版 狮子战争 流程攻略

"狮子战争",是伊万利斯史上最为庞大的统一战争。那场国土被一分为二、超过百万人被迫参战的全国性战争,最终由一位名叫迪利塔的英雄拉下了帷幕,被后人尊为"英雄王",而狮子战争的历史也自然成为传诵这位伟大人物的史诗。

但是。这和《杜莱白书》上所记载的"历史"并不一样。在这本被教会长期视为异端书籍的白皮书中,写到了一位出身名门但却寂寂无名的年轻人,并称其为狮子战争的真正英雄……

**奥伯恩奴修道院**




自国王驾崩后,拉古公与高尔塔纳公相互间争夺霸权的明争暗斗已逐渐浮出水面,为了防止奥维莉亚公主成为其他势力的政治筹码,王都方面决定将公主秘密移送至拉古公的加利昂努领,拉姆扎·贝沃尔夫就是护卫队的一员。

但不知为何秘密任务泄露,高尔塔纳军突然袭来,并绑走了公主。所有人都悔恨交加,只有拉姆扎留意到了绑走公主的那个人迪利塔·海拉尔。

## 第一章 持たざる者

**剧情**

**时间**,追溯到一年之前。

五十年战争的结果对于发起战争的伊万利斯而言,本质上已是完全败北。连年战乱,经济崩溃,内政恶化……一切都给内战提供了最充足的养分。同时,巨额战争负债使政府流于破产边缘,将大量军人无情解雇,这些被国家抛弃的人开始有组织地报复社会,盗贼团蜂起,各处杀人抢劫屡见不鲜,就连英雄辈出的名城卡利兰德也不能例外。

### MAP01 オーボンヌ修道院

**胜利条件**:敌全灭

**参加人数**:4 人

**攻略要点**

第一战因为有圣骑士**アグリアス**和暗黑骑士**ガフガリオン**的帮忙,两个实力超强的人物的出现让本关的难度陡然降低,最好是让主角负责最后一击多拿些经验值。

**剧情**

贝沃尔夫家是国内最负盛名的武家名门,统领北天骑士团,相当于国家的守护神。而迪利塔本是这家族的马夫之子,因父亲去世而被家主巴巴内斯收为养子,并和末子拉姆扎成为好友。现在拉姆扎与迪利塔一起,奉命前去讨伐侵入的盗贼团,这是他们的初阵。虽然结束战斗比预想中要迅捷得多,但拉姆扎对俘虏严正地质问"为什么要当盗贼?"迪利塔认为实在有点幼稚。

初阵之夜,拉姆扎又做了那个梦。

五十年战争末,黄昏静寂中的贝沃尔夫邸,前北天骑士团团长、拥有最高骑士封号"天骑士"之称的巴巴内斯·贝沃尔夫,在四位子女的守护下安静辞世,而他"走自己认为正确的道路"的遗言成为拉姆扎人生的座右铭。

### MAP02 魔法都市ガリランド

**胜利条件**:敌全灭

**参加人数**:4 人

**攻略要点**

玩家开始使用自己的队伍参加战斗,推荐带上一名道具士给战斗中受伤的同伴回复体力,本战战斗空间很狭小,不要管地图右边的敌人,将队伍集中在河边应战敌人。

### MAP03 マンダリア平原

**剧情**

在前往北天骑士团根据地伊格洛斯城的路上,针对盗贼退治的话题众人讨论了很多,其中首当其冲的就是著名反政府武装力量"骸旅团"。随后拉姆扎与迪利塔击退了一群盗贼救下了名为阿尔伽斯的年轻人,原来他是兰贝利近卫骑士团的见习骑士,随领主埃尔姆多侯爵前来访问的途中遇袭,结果部队全灭,侯爵被骸旅团绑架。听到拉姆扎报出贝沃尔夫之名,他兴奋地请求北天骑士团出面救人。

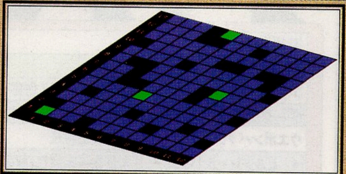
选择第一项"**骸旅团せん滅が仆らの人物だ!**"后胜利条件为敌全灭,我军友军 brave+10。第一章结束时ラムザbrave-10

选择第二项"**彼を助けるのが先決だ!**"后胜利条件为保证アルガス存活并全灭所有敌人,第一章结束时ラムザbrave+10。

**参加人数**:4 人

**攻略要点**

建议选择第二项,让道具士保证アルガス的体力,敌人的能力不是很强,将队伍集中起来缓慢推进。



◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、1 | ポーション / ダガー |
| 5、5 | ハイポーション / ブロードソード |
| 5、13 | 毒消し / ロッド |
| 9、7 | 目药 / オークスタッフ |

如图所示:所有地图坐标均表示一个道具的位置。由于页数不足,后边的任务攻略就只给出道具的坐标数字,读者请自行对应地图寻找道具。(1,1)位置为初始方向地图左下角

### MAP04 スウィージの森

**剧情**

**伊格洛斯城城郭**

阿尔伽斯一路上都在不停念叨自己家族往昔的繁荣,看来对"阶级""身份"有一份近乎扭曲的执着。

北天骑士团长扎尔巴古带着妹妹阿尔玛以及迪利塔的妹妹蒂塔到来。兄妹久别叙旧之后,同时也是拉姆扎二哥的扎尔巴古临行前看似不经意地放出了一些骸旅团近况的情报,并暗示他们可暂时尝试自由行动。

**胜利条件**:敌全灭

**参加人数**:4 人

**攻略要点**

第一次野外战,要注意火球在濒死状态会自爆,自爆的伤害极大,最好一口气干掉火球。其他魔兽只会近战,威胁不如火球高,战斗的同时注意体力回复即可。

◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、2 | やまびこ草 / ボウガン |
| 2、10 | フェニックスの尾 / エスカッション |
| 6、12 | ポーション / レザーヘルム |
| 7、7 | ハイポーション / 革の帽子 |

### MAP05 ドーターのスラム街

**剧情**

**贸易都市释他·贫民街**

两位骑士在雨中对峙,弱势一方最终还是屈服在对方的剑锋之下,持剑的男人叫魏格拉夫,是五十年战争期间著名的义勇军"骸骑士团"团长,也就是骸旅团的老大。很快他发现了白狮子的纹章的到来,马上冷静地退却了,

贫民街某间小屋,阿尔伽斯咆哮着以粗暴手段殴打那位俘虏,在拉姆扎看来这已经超出审问的范围。

**胜利条件**:敌全灭

**参加人数**:4 人

**攻略要点**

初次出现的黑魔导魔法攻击力极高,上边的弓箭手还会利用地形优势不断消耗我方体力。战斗前推荐提高全员的移动速度装备 MOVE+1,同时携带体力回复和复活道具,开始先不要管骑士,直接杀掉近处的魔法师,补充体力后围攻骑士,最后上楼杀掉弓箭手。

◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、12 | 毒消し / 革の铠 |
| 5、4 | 目药 / 服 |
| 7、15 | やまびこ草 / ミスリルナイフ |
| 8、2 | フェニックスの尾 / ロングソード |

### MAP06 砂ネズミの穴ぐら

**剧情**

**砂鼠之穴**

骸旅团关押侯爵的地方就在这里。俘虏一再强调一切都是副团长古斯塔夫的策划,与团长魏格拉夫毫无关系。果然骸旅团正在内讧,从两个高层的激烈争吵中不难看出,古斯塔夫这个人确实相当短视卑怯,相比理想家魏格拉夫差远了。魏格拉夫以自身安全离开为条件释放侯爵。

**胜利条件**:敌全灭

**参加人数**:4 人

**攻略要点**

敌人在建筑物内,冲进去和他们战斗是很不明智的。推荐在门口集结守株待兔,另外带上魔法师越过墙壁使用黑魔法。

◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、11 | 目药 / 革の服 |
| 6、6 | ポーション / ブロンズヘルム |
| 8、7 | ハイポーション / 羽根つき帽子 |
| 10、11 | 毒消し / リネンキュラッサ |

**剧情**

**伊格罗斯城**

此次行动遭到戴茨达戈卿的强烈呵责,但拉姆扎完全不明白为什么。因为领主的面子拉姆扎总算得到了原谅,并且被允许加入骸旅团的歼灭作战组。

### MAP07 盗贼の岩

**剧情**

**伊格洛斯城·贝沃尔夫邸**

趁城中防卫薄弱之际,伊格洛斯城遭到了骸旅团的垂死反扑,戴茨达戈卿身负重伤,迪利塔的妹妹蒂塔被误作贝沃尔夫家族成员劫持,目前下落不明。听到即将对骸旅团发动最后总攻,迪利塔失去了冷静。阿尔伽斯火上浇油地嘲笑这一幕,愤怒的拉姆扎将他轰走了。

**加利昂努远郊**

发动总攻的途中,迪利塔似乎已经彻底平静了下来。他不断质问着自身的存在,也看清了自身的无力。对于这样的好友,拉姆扎无言以对。只能以草笛发出的激扬音色来回应他……

**胜利条件**:击倒ミルウーダ

**参加人数**:4 人

**攻略要点**

地形复杂且战斗空间比较狭小,剑士ミルウーダHP 和攻击力都很高,正面作战对我方不利,最好利用远程攻击,黑魔法的大范围伤害十分有效。

◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 2、11 | 毒消し / フレイムロッド |
| 3、11 | 目药 / アイスロッド |
| 6、10 | やまびこ草 / ホワイトスタッフ |
| 10、1 | フェニックスの尾 / ロングボウ |

### MAP08 レナリア台地

**剧情**

**雷纳利亚台地**

拉姆萨一行再次与米路达遭遇,她抱着决死一战的觉悟与北天骑士团对峙。迪利塔试图要求米路达放过自己的妹妹,但在对方无懈可击的雄辩下,迪利塔被驳得哑口无言。拉姆扎终于意识到只要自己是贝沃尔夫家的一员,米路达就一定会以敌人身份存在,阶级造成的恩怨不是自己能改变的,现在他的立场只有战斗。

**胜利条件**:击倒ミルウーダ

**参加人数**:4 人

**攻略要点**

本战同时直接击倒ミルウーダ更加的方便些,战斗前建议配置弓箭手和黑魔导,上来优先干掉可以释放"ヘイスト"的时魔道士。

◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 3、9 | ポーション / バックラー |
| 5、5 | ハイポーション / アイアンヘルム |
| 6、11 | 毒消し / 赤ずきん |
| 11、7 | 目药 / ブロンズアーマー |

### MAP09 风车小屋

**剧情**

**伏波汉姆平原·风车小屋**

魏格拉夫对部下绑架蒂塔的行为极度鄙夷,认为骑士应该在这种时候贯彻信念慷慨赴死。但随着北天骑士团攻到,妹妹米路达的死讯也随之传来,他一直坚持的理念产生了微妙变化。在战场上大势已去后他最终选择了活下去,逃亡前说出了事实:侯爵绑架全是戴茨达戈卿的策划。

**胜利条件**:击倒骑士ウィーグラフ

**参加人数**:4 人

**攻略要点**

推荐骑士 + 魔法师的组合,开始用大范围魔法杀掉冲过来的杂兵,最后用骑士牵制,魔法师在后边放黑魔法。

◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、10 | やまびこ草 / レザープレイト |
| 4、5 | フェニックスの尾 / 麻のローブ |
| 6、9 | ポーション / スモールマント |
| 7、1 | ハイポーション / メイジマッシャー |

### MAP10 ジークデン岩

**剧情**

**骸旅团最后的据点·吉克汀寨**

大军压境,走投无路的骸旅团残存人员以引爆火药及人质蒂塔来威胁北天骑士团撤军,迪利塔终于见到了自己的妹妹,但已是最后一面。蒂塔随即被阿尔伽斯无情射杀,失去理智的迪利塔不顾一切地扑向杀死妹妹的凶手,视平民为牲畜的阿尔伽斯终于得到了应有的下场,万念俱灰的迪利塔也抱着妹妹的尸体,消失在火药库的大爆炸中。

之后,对自己以往人生产生置疑的拉姆扎舍弃了一切,离开了贝沃尔夫家,改用母姓路葛利亚重新开始自己的人生。

**胜利条件**:击倒剑士アルガス

**参加人数**:4 人

**攻略要点**

如果之前拳法师练的足够强,两个拳法师无视一切冲到剑士アルガス身边,两个回合下来就能解决他。玩家也可以使用弓箭手战术,上来让弓箭手占领屋子的最高点。

◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 3、11 | ポーション / ブロンズシールド |
| 4、4 | ハイポーション / チェインメイル |
| 5、8 | 毒消し / チェインプレイト |
| 9、13 | 目药 / シルクのローブ |

## 第二章 用する者される者

## MAP11 贸易都市ドーター

**剧情**

时间轴回到了故事开始的部分

**奥伯恩奴修道院·礼拜堂**

负责护卫公主的圣骑士阿格丽雅斯为了弥补自己的过失，决意追击绑架公主的高尔塔纳军，而拉姆扎则要确认迪利塔出现在敌军中的真意。他们选择了同行。

**贸易都市铎他**

一伙佣兵在路上伏击拉姆扎一行，虽然只是乌合之众，但经此牵制使公主护卫队进一步失去了追击目标的踪影。经过商议，他们把目标的去向假定为高尔塔纳军的最强防御线贝斯拉要塞。

**胜利条件**:敌全灭
**参加人数**:4 人
**攻略要点**

有アグリアス和ガフガリオン的帮助，战斗变的很简单，只要优先解决黑魔导即可。

◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、2 | ポーション / 冰の弓 |
| 3、7 | ハイポーション / 手里剑 |
| 9、5 | エーテル / ラウンドシールド |
| 9、11 | やまびこ草 / バルビュータ |

## MAP12 アラクライの森

**胜利条件**:敌全灭
**参加人数**:4 人
**攻略要点**

陆行鸟被大量的魔兽包围，派近身格斗部队将魔兽堵在地图中央，魔法师在身后大范围用魔法，加上 NPC 的协助很快就能救下陆行鸟。

胜利后陆行鸟加入

◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、12 | ハイポーション / スパイクシューズ |
| 5、4 | 金の针 / ヘッドギア |
| 5,9 | ポーション / ミスリルベスト |
| 8、5 | フェニックスの尾 / ミスリルアーマー |

## MAP13 ゼイレキレの泷

**剧情**

**泽芮吉雷瀑布**

在此地意外地发现绑架公主的迪利塔在这里与北天骑士团对峙，但他反倒更像是公主的保护者。同行的暗骑士伽夫也露出其本来面目倒戈并与北天骑士合流要抹杀公主。

驱除敌军后，迪利塔将公主交托给护卫队便离开了。为了防止被对手拥立傀儡政权，拉古公需要暗杀公主并嫁祸对手。拉姆扎了解到真相后，站在了公主这边。而面对无处可逃的形势，圣骑士阿格丽雅斯建议求助于德拉克劳枢机卿。

**胜利条件**:敌全灭
**参加人数**:4 人
**攻略要点**

公主和ディリータ会向瀑布方向集合，我方部队从左边集结向叛变的剑士进攻。公主在四属性能力全部提升后几乎无敌，我方应集中优势兵力在 NPC 的帮助下从左向右清场。

◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 3、6 | やまびこ草 / プラチナメッサー |
| 4、2 | エーテル / 革のマント |
| 5、8 | 金の针 / さんごの剑 |
| 5、9 | フェニックスの尾 / ポイズンロッド |

## MAP14 城塞都市ゼランダ

**剧情**

**城塞都市扎兰达**

一行人往枢机卿居城莱欧奈尔进发，行至一山间城寨时，拉姆扎与当地流氓发生小规模冲突，救下了被追杀的年轻人穆斯塔迪奥。他来自于机工都市毂谷，追杀他的则是巴特商会，一个秘密从事鸦片与奴隶贸易的组织。

选择第一项，全员 brave+5；选择第二项，全员 brave+10

**参加人数**:4 人
**胜利条件**:敌全灭
**攻略要点**

这关的城墙会阻挡近战职业角色，推荐带魔法师和弓箭手。战斗开始机工师会在城墙上和敌人交战，优先解决城墙后的两名魔法师，随后冲入城内屠杀弓箭手。

◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、3 | ポーション / 蛇の杖 |
| 1、10 | ハイポーション / サイプレスパイル |
| 5、13 | エーテル / ミスリルシールド |
| 8、7 | やまびこ草 / ミスリルヘルム |

**剧情**

**莱欧奈尔城行道中**

目的地在望了，但奥维莉亚公主却显示出强烈的不安。身为一个政略工具的立场，使得她已经无法相信任何权力者，最后拉姆扎以草笛声帮助公主拭去了不安。

## MAP15 バリアスの丘

**剧情**

巴特商会代表路德维奇再次派遣大量人马前来追击，目的似乎是抢夺什么东西。穆斯塔迪奥对于暂时隐藏事实感到抱歉，但拉姆扎还是相信他。

**巴里耶斯之丘**

巴特商会代表路德维奇再次派遣大量人马前来追击，目的似乎是抢夺什么东西。穆斯塔迪奥对于暂时隐藏事实感到抱歉，但拉姆扎还是相信他。

**参加人数**:4 人
**胜利条件**:敌全灭
**攻略要点**

敌人的弓手会在山顶向下阻击，先从左边杀掉下边召唤士，边给队伍恢复体力边解决周围的圣骑士，最后冲到山顶杀掉弓箭手和召唤士。

◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 3、4 | 金の针 / 三角帽子 |
| 3、12 | ポーション / アダマンベスト |
| 7、14 | ハイポーション / パワーリスト |
| 9、9 | フェニックスの尾 / プレイトメイル |

## ライオネル城

**剧情**

**伊格洛斯城执务室**

戴茨达戈卿策划着他的奸计，先前冒充高尔塔纳军绑架公主的把戏，因为来历不明者（迪利塔）的介入而失败。

**莱欧奈尔城**

拉姆扎与公主一行终于抵达了目的地，枢机卿亲切地接待了他们，并向他们展示了传说中黄道星座圣石的神奇力量。至此穆斯塔迪奥因圣石而被追捕的事实也明朗起来。枢机卿约定将拉古公的阴谋报告给教皇，并且答应派武装保护穆斯塔迪奥一家。于是拉姆扎放心地告别了公主，前往机工都市帮助穆斯塔迪奥解决难题。

## MAP16 ツイゴリス湿原

**参加人数**:5 人
**胜利条件**:敌全灭
**攻略要点**

进入沼泽会受到诅咒、中毒等效果，但 NPC 机工士绝对是本战的 VIP，他的附加石化效果会让大部分敌人无法战斗。

◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 2、1 | エーテル / 阿修罗 |
| 5、5 | やまびこ草 / 虎铁 |
| 7、12 | 金の针 / 巨人の斧 |
| 12、2 | フェニックスの尾 / ロマンダ铳 |

## MAP17 机工都市ゴーグ

**剧情**

穆斯塔迪奥被巴特商会所捕获。路德维奇以机工士父子二人的性命迫使拉姆扎交出圣石。得意忘形的路德维奇不自觉地暴露了其与枢机卿的关系……

战后，拉姆扎总算完整了解到前因后果：机工士父子发掘到了传说中的圣石，父亲贝斯洛迪奥深知圣石一旦遭到恶用的后果，将圣石交付给儿子，让他去寻找枢机卿这个他们认为可以依托的人。讽刺的是，暗地操纵商会夺取圣石的恰恰就是枢机卿大人，但因为穆斯塔迪奥的机智，商会只夺去了赝品。

拉姆扎随即意识到将公主留在枢机卿那里意味着什么，急忙赶向莱欧奈尔城。但对方早有预备，封锁了道路。无奈只有另觅他途……

**参加人数**:5 人
**胜利条件**:敌全灭
**攻略要点**

弓箭手的威胁要比召唤师大一些，召唤师只会咏唱附加效果的时间魔法和体力恢复魔法。提高移动力，快速解决弓箭手。

◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 3、1 | やまびこ草 / バトルディクト |
| 5、7 | エーテル / ラミアの竖琴 |
| 6、9 | ポーション / クロスボウ |
| 9、9 | ハイポーション / ライトニングボウ |

**剧情**

**贸易都市沃吉里斯·港口**

决定以水路前往的拉姆扎来到附近的商务港，在那里再次与迪利塔相遇。迪利塔忠告旧友，趁早远离公主和圣石。

**莱欧奈尔城执务室**

德拉克劳枢机卿与戴茨达戈卿达成了密约，内容是以公主来交换圣石，并协力抹杀一切知道真相的人。其后，路德维奇由于再三的失败，被震怒的枢机卿制裁。

## MAP18 バリアスの谷

**剧情**

在这个不毛山谷中，拉姆扎遇到了逃出的阿格丽雅斯以及她身后的追兵，立刻出手相助，悔恨交加的圣骑士终于认识到了虔诚信任教会的她有多么愚蠢。在得知公主即将被枢机卿处刑的情报后，众人立刻不顾一切的赶向高尔高兰达处刑场。

**参加人数**:5 人
**胜利条件**:救下公主、敌全灭
**攻略要点**

队伍被分成两个部分，河流左边配置三人（要有会补血能力的角色），右边配置两人。弓箭手和魔法师会在远程骚扰，拉进距离后歼灭之，左边部队接近给 NPC 补血即可。

◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、12 | 金の针 / ジャベリン |
| 2、3 | フェニックスの尾 / バトルバンブー |
| 12、8 | ポーション / かとんのたま |
| 12、12 | ハイポーション / ひょうすいのたま |

## MAP19 ゴルゴラルダ处刑场

**剧情**

**高尔高兰达处刑场**

不出所料果然是个低劣的陷阱。经历急行军的拉姆扎一行不得不面对暗骑士伽夫在此布下的埋伏。对于圣骑士的谴责，不以为耻的伽夫甚至还想以他的歪理说服拉姆扎回到他兄长的阵营中。在全员的必死奋战之下，惨烈的处刑场一役终于由拉姆扎一方获得胜利…

**参加人数**:5 人
**胜利条件**:敌全灭
**攻略要点**

黑骑士加时魔导士的组合很让人讨厌，队伍被分成两个部分，要立刻将两队合流，优先杀掉黑剑士，一旦他加速后就不好对付，最后杀掉其他杂兵。

◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、9 | エーテル / らいじんのたま |
| 5、4 | やまびこ草 / ゴールドシールド |
| 8、3 | 金の针 / ゴールドヘルム |
| 8、9 | フェニックスの尾 / グリーンベレー |

## MAP20 ライオネル城城门前

**剧情**

**莱欧奈尔城密室**

迪利塔在绝食抗议的公主身边出现，面对这个立场诡异的人，公主实在无法信任他。随后更大的打击接踵而至，名为沃马鲁夫的骑士告诉公主：她根本没有王家血统，只是元老院为参与宫廷斗争而造就的一个筹码……

**莱欧奈尔城·城门前**

拉姆扎终于攻破最终防线，暗骑士伽夫最终败北死亡。

**参加人数**:5 人
**胜利条件**:敌全灭
**攻略要点**

选一名角色在城内和黑剑士单挑，推荐可以一击必杀能力例如二刀流技能的角色过去击败他。城外的四人优先解决召唤士。

◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 2、8 | ポーション / ゴールドアーマー |
| 3、2 | ハイポーション / 魔术士の服 |
| 3、13 | エーテル / 魔术师のローブ |
| 4、8 | やまびこ草 / ラバーシューズ |

## MAP21 ゼイレキリの泷

**参加人数**:2 人
**胜利条件**:敌全灭
**攻略要点**

不动明王剑 + 公主的体力回复解决杂兵很容易。

## MAP22 ライオネル城 城内

**剧情**

在拉姆扎军的团团围困下，枢机卿并没有表现出大势已去的自觉，他祭起了圣石，变成了异形……最后不净王奎克雷茵被消灭，但还是没能帮到公主，她已经被送往高尔塔纳公的居城泽尔蒂尼亚。

**参加人数**:5 人
**胜利条件**:击倒不净王キュクレイン
**攻略要点**

不净王攻击附带死之宣告，睡眠等附加效果，开始不要让队伍站的过于集中。至少有两人可以回复和复活，这样就算是中了死之宣告也没有关系，派出最强的角色参战吧。

◆**地图隐藏道具**

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 4、7 | ポーション / まもりの指轮 |
| 4、9 | ハイポーション / まもりの腕轮 |
| 5、7 | エーテル / 魔道士のマント |
| 5、9 | 万能药 / 备前长船 |

**剧情**

**泽尔蒂尼亚城内**

迪利塔以成功得到公主的功臣面目出现在泽尔蒂尼亚，打入高尔塔纳军内部，并将拉古公的阴谋嫁祸于公爵近臣格尔旺努。

之后，高尔塔纳公接受了迪利塔的进言，抓住机会率领南天骑士团进军王都卢札理亚，得到议会支持之后马上拥立奥维莉亚公主即位，并将涉嫌公主诱拐的首谋者鲁维莉亚王妃幽禁于贝斯拉要塞。另一方，年仅两岁的奥利纳斯王子也被其伯父拉古

公拥立为正统国王，拉古公全面动员北天骑士团全部军力，以救出王妃为名进军贝斯拉要塞，高尔塔纳公则出动南天骑士团迎战。

**至此，两位摄政王将伊万利斯一分为二的大动乱狮子战争，正式爆发。**

## 第三章 偽らざる者

狮子战争已经延续了三个月，依然没有任何休战的势头。

### MAP23 炭矿都市ゴルランド

**剧情**

**贝斯拉要塞**

南天骑士团大将军，人称“雷神西多”的西多法士·奥尔兰度，目睹民众因战争受到的疾苦深深忧虑，因此在军事会议上向主君高尔塔纳公请愿进行和平工作，但遭到拒绝。

**莱欧奈尔城**

迪利塔曾说过：历史的洪流是不可逆的。但是现在拉姆扎决定以一己之力，阻挡这样的历史洪流。首先他前去王都罗札理亚，打算将目睹的真实告诉二哥扎尔巴古，以求阻止战乱。

**炭矿都市葛尔兰德**

占星术士奥兰遭遇盗贼团伙的袭击，幸得路经此地的拉姆扎出手相助。两人虽然都有一见投缘的感想，但现在依然只能分头赶路。

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：保护占星术士，敌全灭
**攻略要点**

盗贼的魅惑攻击很有威胁，道具士的武器威力可以无视。占星术士会对全地图的敌人使用停止魔法，推荐魔法师或弓箭手解决楼顶的敌人。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 2、6 | 圣水／ フレイル |
| 3、3 | ハイポ－ション／ クロスヘルム |
| 7、6 | ポ－ション／スピア |
| 10、10 | フェニックスの尾／魔术师の杖 |

### 王都ルザリア

**剧情**

**王都卢札理亚·扎尔巴古将军执务室**

拉姆扎终于见到了久违的二哥，向他揭示出当前战争是大哥精心策划的阴谋。但扎尔巴古无法相信，反而对拉姆扎责以非难，僵局由雷神西多突破防线的紧急军情打破，扎尔巴古奔赴战场……

### MAP24 ルザリア城里门

**剧情**

**卢札理亚城里门**

拉姆扎与阔别已久的爱妹阿尔玛重逢，阿尔玛似乎也无法继续忍受这个漆黑的家族，要求与拉姆扎同行。

异端审问官扎尔摩突然出现，以杀害德拉克劳枢机卿和涉嫌邪教崇拜的“异端者”罪名来逮捕拉姆扎。兄妹合力虽然暂时击退了对方。

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：击退ザルモウ
**攻略要点**

保护公主就不用了，直接派出移动力高，伤害高的角色两下干掉异端审判官即可。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、11 | エ－テル／ブリガンダイン |
| 9、1 | 万能药／ ダイアの腕轮 |
| 10、9 | フェニックスの尾／忍び刀 |
| 10、11 | 圣水／ 古代の剑 |

### オ－ボンヌ修道院

（此后三关要连续进行三场战斗）

**剧情**

**奥伯恩努修道院·地下书库**

将圣石托付与妹妹后，拉姆扎独自展开追击，终于见到了抢夺圣石的神殿骑士团，并与首当其冲的神殿骑士伊兹路德交战。虽然击退了伊兹路德，但却一时大意使阿尔玛被神殿骑士捕获并带走。焦急的拉姆扎赶去援救，但一个意想不到的人拦在了他的面前——已经成为神殿骑士的魏格拉夫。

拉姆扎在交战中意识到，魏格拉夫已经堕落为教会的走狗。

### MAP25 地下书库二阶

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：敌全灭
**攻略要点**

地形对我方十分有利，龙骑士和时魔导士的组合威胁不大，在上层先干掉龙骑士，尽量绕到他的身后攻击，最后解决下边的时魔导士。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、10 | ポ－ション／ 村正 |
| 5、4 | ハイポ－ション／ ポイズンボウ |
| 6、1 | エ－テル／ミスリルの弓 |
| 10、5 | 万能药／ じゃこうしゃく |

### MAP26 地下书库三阶

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：敌全灭
**攻略要点**

地形十分复杂，魔法师在本关根本发挥不了势力，近战角色带上回复体力技能逐个铲除敌目标。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、1 | フェニックスの尾／ C のバッグ |
| 2、10 | ポ－ション／ フレイムシ－ルド |
| 4、12 | ハイポ－ション／ねじり体巻き |
| 5、6 | 圣水／アイスシ－ルド |

### MAP27 地下书库一阶

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：击倒神殿骑士ウィ－グラフ
**攻略要点**

中间隔着的书柜让战斗空间变的十分的狭小，魔法师必备，近身战斗角色两名，例如拳法师或者圣骑士。在正面的小平台上和神殿骑士交战。魔法师们在后边补上两个大魔法就能杀掉神殿骑士。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 2、12 | エ－テル／ フェザ－ブ－ツ |
| 3、1 | 万能药／魔力の小手 |
| 7、7 | フェニックスの尾／リフレクトリング |
| 9、1 | 圣水／ン?カイの腕 |

### MAP28 ゼクラス沙漠

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：救助冒险者
**攻略要点**

一群野兽围攻冒险者，它们的攻击方式多为近身攻击，地形对我方有利，几个大范围魔法很快就能干掉它们，记得给冒险者补充体力。

**剧情**

**奥伯恩努修道院外**

神殿骑士伊兹路德带着阿尔玛与圣石绝尘而去，留下了重伤的魏格拉夫。魏格拉夫在濒临死亡之际与身上的白羊座圣石结成了契约，恶魔降生了……

之后，西蒙在拉姆扎面前作出了人生最后的忏悔和自白，将幻之书物《盖尔摩尼克圣典》托付给拉姆扎，安详地死去。

拉姆扎细读了这本书，它是圣者阿乔拉的第十三位弟子盖尔摩尼克所著，客观的记录了“圣者阿乔拉”的真实行动与日常言行，表明了他和大家一样是有欲望的人……因此这本书被教会封印并不难理解。

**贸易都市释他**

当拉姆扎四处寻找妹妹下落未果之际，一位魔道士玛拉柯通知他，要找回妹妹就带上《盖尔摩尼克圣典》到瑞欧瓦内斯城来。此地是巴林顿大公的居城，作为狮子战争中独立的势力，他不断开发强力武器，大量育成精英魔道士使他素有武器王之称。虽然此人风评并不好，但拉姆扎不得不去。

**泽尔蒂尼亚城·教会遗迹**

傀儡女王奥维莉亚正在为自己虚幻的生命悲叹。在她最需要安慰与依靠的时候，迪利塔适时地出现了，向她诉说自己创造未来的梦想，奥维莉亚终于将自己的心依托于这个青年……

### MAP29 グロ－グの丘

**剧情**

**格罗戈之丘**

一群南天骑士团的逃兵围住拉姆扎，奥兰前来追剿逃兵，至此拉姆扎才明白他是南天骑士团的人。奥兰的鼓励给予了拉姆扎新的勇气，并约定向义父西多报告教会的阴谋。

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：敌全灭
**攻略要点**

道具士的枪攻击范围几乎是整个屏幕，防御力比较低的魔法师很容易被杀，推荐近战职业的角色直接冲上去。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、2 | ポ－ション／マインゴ－シュ |
| 1、13 | ハイポ－ション／くない |
| 10、2 | エ－テル／眠りの剑 |
| 10、9 | 万能药／天のむら云 |

### MAP30 城塞都市ヤ－ド－

**剧情**

拉姆扎在这里再次见到了玛拉柯，但他正忙于同妹妹拉玹争吵“自己是否只是被蒙骗的杀人工具”，争吵的最后是拉玹投奔了拉姆扎的队伍。从天道士拉玹口中得知了巴林顿大公的野望，也有王室血统的他早已瞄准国王的宝座。而拉玹与哥哥天冥士玛拉柯就是专门为此育成的武器，大公收养他们只是为了他们一族的秘术，而他们之所以成为战争孤儿的真凶居然是巴林顿大公。

随后玛拉柯向拉姆扎发出最后通牒：不与拉玹同来本城的话，妹妹就会死。

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：保护天道士
**攻略要点**

推荐用拳法师的地烈斩堵在门口几下就能解决站成一条线的忍者，我方同样选择召唤士参战，在外边用召唤兽干掉城内的敌人。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 5、8 | フェニックスの尾／ スラッシャ－ |
| 5、12 | 圣水／フレイムウイップ |
| 10、5 | ポ－ション／ミスリル铳 |
| 10、12 | ハイポ－ション／ ハンティングボウ |

### MAP31 教会

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：死守女王
**攻略要点**：直接使用圣剑技即可。

### MAP32 ユ－グォの森

**参加人数**：6 人
**胜利条件**：敌全灭
**攻略要点**

敌人是幽灵系、魔法师、和时魔道士的组合，体力不高且近战能力相对较弱，移动力高的近身格斗系角色是它们的克星，幽灵会附加睡眠效果，注意回复。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 2、12 | エ－テル／怪物辞典 |
| 3、8 | 万能药／ミスリルスピア |
| 6、3 | 圣水／ペルシア |
| 6、5 | フェニックスの尾／铁扇 |

### MAP33 リオファネス城门门前

**剧情**

**瑞欧瓦内斯城城门前**

拉姆扎与拉玹被迫与冥顽不灵的玛拉柯对决，玛拉柯坚信大公是他们的再生父母，但还是不敌，使用瞬移脱走，拉玹也紧追不舍。这时城内爆发出沉重的轰鸣与强烈的闪光，拉姆扎冲入城内，并祈祷自己的爱妹平安无事…

**瑞欧瓦内斯城牢屋**

阿尔玛在脑海中默默地描绘着哥哥的面容。一声悲鸣打破了这种静寂，在阿尔玛面前挣扎而死的瑞欧瓦内斯军骑士留下了令人战栗的言语……她没法再这么呆下去了。

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：敌全灭
**攻略要点**

城楼顶上的弓箭手是最讨厌的敌人，建议玩家带上大范围回复体力的召唤士，另外远程攻击的职业要带上，总体难度不高。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 4、9 | ハイポ－ション／イ－ジスの盾 |
| 5、5 | エ－テル／ダイアヘルム |
| 11、12 | ポ－ション／风魔の手里剑 |
| 12、1 | 万能药／ 司祭の帽子 |

### MAP34 リオファネス城城内

**剧情**

**瑞欧瓦内斯城城内**

无数瑞欧瓦内斯军的尸堆上矗立着魏格拉夫，他完全疯了。这是拉姆扎最后一次与他决斗。面对着对方转生的魔人贝利亚斯，他终于明白这个男人已经没救了，这是一场和理想无关的战斗，唯一目标是杀死对方。

**瑞欧瓦内斯城执务室**

伊兹路德从没有想过父亲竟然会杀死自己，临终之际悔恨人生的他将自己的双鱼座圣石交托给阿尔玛。沃马鲁夫随即抓走了这个对他们似乎很有用的女孩，但遗落了圣石……

参加人数：5 人
胜利条件：敌全灭
攻略要点

非常困难的 BOSS 战，开始时主角和 BOSS 单挑，一上来就要先手攻击不要考虑防御，打掉 BOSS 一定体力后进入下一战，推荐使用远距离 100%命中率的地裂斩。

第二阶段，BOSS 会变身还会召唤三只强力魔兽。BOSS 的最终技基本上是一击必杀，最好装备龙之魂这样的可以自动复活的能力，另外让角色拉开距离不要站在一起同时中 BOSS 的终结技。龙骑士是特技可以躲避 BOSS 的攻击，基本上本着前赴后继的原则，等待 BOSS 到下边后车轮战击败 BOSS。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、10 | ポ－ション／ダイアア－マ－ |
| 3、7 | ハイポ－ション／柔术道着 |
| 6、5 | エ－テル／カメレオンロ－ブ |
| 8、10 | 万能药／ゲルミナスブ－ツ |

### MAP35 リオファネス城屋上

**剧情**

**瑞欧瓦内斯城屋上**

在拉玹面前巴林顿大公有些过于得意忘形。拉姆扎来迟了一步，为了保护妹妹，玛拉柯倒在了巴林顿的凶弹之下。正当巴林顿要抢夺圣石之际，一位美

丽的暗杀者解决了他，接着本应已在狮子战争中战死的兰贝利领主埃尔姆多侯爵华丽登场。虽然也是来抢圣石的，不过这位银发鬼仅仅与拉姆扎交手了一下就离去了。

**瑞欧瓦内斯城**

拉珐在哥哥的遗体前无法止住哭泣，她胸中的圣石突然发出灿烂的光辉，但她没有变成恶魔，反而是玛拉柯重获生命。圣石的力量会随着使用者的感情而发生变化。

另一方面，伊万利斯全土随着战线无限拉长迎来了新的转机，不甘于胶着状态的北天骑士团决定集全力打破这一局面，贝斯拉要塞的总攻战即将展开……

**参加人数**：4 人
**胜利条件**：击退任意敌人
**攻略要点**
如果配置时部队难免会分成两部分，如果主角能力够强，可以上去直接杀掉其中一名敌人。如果能力不强，上边的角色一直和 NPC 站在一起进行体力恢复，等到下边的队伍合流后到屋顶一同击退敌人。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 4、4 | フェニックスの尾／エルフのマント |
| 4、11 | 乙女のキッス／ヒスイの腕轮 |
| 6、4 | ポ－ション／オリハルコン |
| 8、4 | ハイポ－ション／　小太刀 |

## 第四章 爱にすべてを

### MAP36 ドカ－ラト

**剧情**

**瑞欧瓦内斯城**

为了救出阿尔玛，拉姆扎请求玛拉柯提供神殿骑士团的线索。最终的矛盾点集中在团长沃马鲁夫身上，他城府极深，连教皇可能都只是被其利用。要查出其真面目，就必须去找与他更为接近的人——例如迪利塔。

**泽尔蒂尼亚城**

西多从前线归来，义子奥兰将圣石事件以及近期教会与神殿骑士团的动向做了完整详尽的报告。西多从怀中取出自己的天秤座圣石，预感恶战即将到来。

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：敌全灭
**攻略要点**
开始先不要行动，在悬崖处集结队伍等待敌人接近我方角色的移动范围内。无视龙骑士，直接冲上去解决两个魔法师和弓箭手，最后杀掉龙骑士。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、1 | フェニックスの尾／风斩りの弓 |
| 2、5 | 万能药／ウイザ－ドロッド |
| 5、10 | エ－テル／ダイアソ－ド |
| 8、4 | 乙女のキッス／ゴ－ルドスタッフ |

### MAP37 自治都市ベルベニア

**剧情**

拉姆扎军遭到发誓为弟弟伊兹路德报仇的神殿骑士梅莉亚特，她固执的认为拉姆扎就是杀死弟弟的凶手，对此只能先让她暂时退却，以后再慢慢明白。

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：击倒神殿骑士メリアド－ル
**攻略要点**
敌人占据了最有利的地形，弓箭手和召唤士会轮番向下边的我方角色发动攻击。由于胜利条件是击倒神殿骑士，可以无视召唤士直接冲上去杀死骑士，也可以兵分两路先解决召唤士后杀骑士。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、9 | ポ－ション／血の十二弦 |
| 6、8 | ハイポ－ション／パピルスプレイト |
| 8、3 | エ－テル／パルチザン |
| 10、11 | 万能药／ゴクウの棒 |

### MAP38 フィナス河

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：敌全灭
**攻略要点**
先击破红色的路行鸟，剩下的黄色路行鸟就不足畏惧了。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 2、6 | 乙女のキッス／P　のバッグ |
| 3、2 | フェニックスの尾／ダイアシ－ルド |
| 4、15 | ポ－ション／黒ずきん |
| 10、5 | ハイポ－ション／力だすき |

ゼルテニア城

### MAP39 町外れの教会

**剧情**

**泽尔蒂尼亚教会**

在教堂里拉姆扎见到了迪利塔，并得悉了教皇为把握国家实权而策划的暗杀计划。迪利塔表示自己根本不会真正服从教会，他一切行动都只是为了自己的理想而利用别人而已。

**泽尔蒂尼亚教会外**

步出门外的二人被异端审问官扎尔摩逮了个正着。面对这个打算除掉“异端”的审问官，拉姆扎自然不能乖乖就范，而迪利塔也不会允许自己与异端者密会的目击者活着，于是审问官很快就被二人联手解决掉了。

拉姆扎计划请求西多的协力，以《盖尔摩尼克圣典》为证物来披露教皇的阴谋以达到阻止战争的效果。交谈中一位美女魔道士巴尔猫弗拉突然出现在迪利塔的身边，她是教会防止迪利塔背叛时的处刑人，但迪利塔却说她可以信任。她带来的军情是南北两军已经全部开始向贝斯拉要塞集结，最大的战役即将开始。为了避免两军的冲突，拉姆扎立刻告别迪利塔，向贝斯拉要塞急行。

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：击倒异端审判官
**攻略要点**
地形虽然复杂，但打起来很容易，多带些魔法师，上来就对屋顶的异端审判官咏唱单体攻击魔法，几个魔法放完后，其他的角色不用行动就能完成本战。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 3、9 | エ－テル／白のロ－ブ |
| 5、5 | 万能药／魔法のリング |
| 5、6 | 乙女のキッス／百八の数珠 |
| 8、5 | フェニックスの尾／アサシンダガ－ |

### MAP40 ベッド沙漠

**剧情**

**贝德沙漠**

行至兰贝利西部的沙漠地带，拉姆扎震惊地发现神殿骑士巴尔克正在借风势往空气中投毒，方向是北天骑士团阵营。先解除北天骑士团战斗力，引诱南天骑士团全员出城，其间乘隙暗杀高尔塔纳公与西多，另一方的拉古公也一定会给乱军干掉，这就是教皇的计划。

拉姆扎全力将巴尔克杀死，但毒已经放出去了……

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：击倒神殿骑士バルク
**攻略要点**
和前一关类似，直接派出高移动角色出来近身攻击神殿骑士，如果一次无法击倒，另外的弓箭手或者机工师补上几下就能杀掉神殿骑士，开始时的中毒状态就当没有好了。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 4、8 | ハイポ－ション／柳生の漆黑 |
| 5、4 | ハイポ－ション／柳生の漆黑 |
| 9、4 | ハイポ－ション／柳生の漆黑 |
| 9、9 | ハイポ－ション／柳生の漆黑 |

**剧情**

**贝斯拉要塞**

教皇略施小计，昏庸的高尔塔纳公就听信了谗言，竟将南天骑士团团长西多以谋反罪名投狱。随后他授予了迪利塔圣骑士称号，并将南天骑士团指挥权交给他……

**贝斯拉要塞城壁**

得知雷神西多下狱，拉姆扎不得不采用更为大胆的计划……

### MAP41 ベスラ要塞城壁北南

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：敌全灭
**攻略要点**
四周被敌人包围，能伤害到我方部队的只有两个弓箭手和开始的忍者。可以先派两名移动力和回避力高的角色从两边的城墙上突进，推荐忍者职业，干掉两个弓箭手后回来和大部队合流共同杀掉骑士。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 2、12 | フェニックスの尾／柳生の漆黑 |
| 3、5 | ポ－ション／金の发饰り |
| 5、8 | ハイポ－ション／プラチナシ－ルド |
| 8、3 | エ－テル／キャラビニエ－ル |

### MAP42 ベスラ要塞城壁北

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：敌全灭
**攻略要点**
和南门相比，北门的战斗要更加主动些，龙骑士右边的拳法家不会构成什么威胁。全队移动力高的角色立刻干掉中间的召唤士，然后爬上城楼杀掉弓箭手，最后再慢慢解决龙骑士。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、1 | 万能药／天使の指轮 |
| 4、11 | ハイポ－ション／ル－ンブレイド |
| 8、4 | フェニックスの尾／エアナイフ |
| 11、12 | エクスポ－ション／菊一文字 |

### MAP43 ベスラ要塞水门前

**剧情**

**北天骑士团阵地**

北天骑士团将士因剧毒而相继倒下，中毒的拉古公被扎尔巴古发现，正待急救，戴茨达戈卿却将自己的主君刺死。虽然他解释这是为了贝沃尔夫家的荣耀，但长兄的作为、以及拉古公那简短的“遗言”已经让扎尔巴古有所动摇了…

**贝斯拉要塞水门前**

拉姆扎急中生智的主意，就是将堤坝破坏，让洪水破坏这场战争，并且他成功了。

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：敌全灭
**攻略要点**
将队伍分成两队，左边的队伍移动速度要高，这边防御力较低的魔法师和弓箭手很容易击破。右边配置三个人，这边的圣骑士比较难缠，一旦有空隙还是要想尽办法冲到水坝上干掉魔法师，队伍合流后打起来就容易多了。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、12 | ハイポ－ション／クリスタルメイル |
| 5、2 | ハイエ－テル／クリスタルの盾 |
| 6、9 | フェニックスの尾／闪光魔帽 |
| 8、6 | 万能药／クリスタルヘルム |

胜利后剑圣加入，极强的角色，没有理由不用。

贸易都市ザ－ギドス

**剧情**

**贝斯拉要塞仓仓**

达到阻止两军冲突的目的后，拉姆扎立刻协同奥兰赶来救援西多。雷神对迷失于自己野心的主君感到彻底失望，决意要阻止教皇，因此加入了拉姆扎的队伍，奥兰则回到泽尔蒂尼亚守护奥维莉亚公生。

**贝斯拉要塞**

战斗遭到打断的高尔塔纳公极不耐烦，下令南天骑士团再度发出总攻击。但是迪利塔此时丢掉了面具，干净利落地干掉高尔塔纳公。随后造成了“西多杀死主君”的假象。

对于失去了领导者的两阵营，教皇拿出了早已准备好的调停提案，但由于拉姆扎和迪利塔的行动，两军战力并未损失多少，因此教会的提案很快被否决，教皇的阴谋也差不多破产了。而拉姆扎继续追迹妹妹的下落，已经来到了埃尔姆多侯爵的兰贝利领……

**伊格洛斯城·贝沃尔夫邸**

神殿骑士罗法尔秘密拜访了贝沃尔夫家。一旦接受他们的提案就意味着服从教会，戴茨达戈当然不会接受。罗法尔随即给了他新的压力：拉古公与其父巴巴内斯的真正死因，同时向他献上摩羯座圣石表示诚意。面对恩威并重，戴茨达戈做出了选择，但并不知扎尔巴古已经站在门外很久了……

### MAP44 ゲルミナス山岳

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：敌全灭
**攻略要点**
地形比较复杂，存在着大量的高低差。移动力低且防御力低的角色在本关发挥不了什么作用，推荐忍者、拳法师这样的职业。新加入的剑圣很强，他的全剑技可以杀掉其他角色攻击范围之外的敌人。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 3、8 | 万能药／モ－ニングスタ－ |
| 6、6 | エ－テル／消えるマント |
| 7、1 | ハイポ－ション／プラチナソ－ド |
| 7、9 | ポ－ション／忍者ロング |

### MAP45 ポエスカス湖

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：敌全灭
**攻略要点**
敌人全部是幽灵系状态，可以浮空。山上的召唤士会给我们造成很大的威胁。右边的山道距离比较近些，但要提前解决下边的几个会附加特殊状态，要优先杀掉两策的幽灵，剑圣的圣属性攻击对本关的敌人有特效。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 4、14 | 乙女のキッス／カシミ－ル |
| 6、13 | フェニックスの尾／プラチナヘルム |
| 7、6 | ポ－ション／サ－クレット |
| 9、14 | ハイポ－ション／プラチナア－マ－ |

### MAP46 ランベリ－城城门前

**剧情**

**兰贝利城城门前**

拉姆扎终于来到了银发鬼的居城，受到了塞莉亚与蕾蒂两位美女杀手“热情地接待”。

**兰贝利城执务室**

神殿骑士沃马鲁夫与埃尔姆多侯爵的交谈中显示出了他们同是黑暗的眷族，让“血涂的圣天使”重新降临于世是他们的目的，为此还需要阿尔玛的肉体。拉姆扎杀到的报告传来，侯爵披挂上阵。

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：击倒セリア或レディ其中一个
**攻略要点**
セリア和レディ两人的魔法攻击很强，加上停止和即死魔法的组合非常的讨厌，战斗前携带防止停止魔法的装备，同时推荐携带魔法反弹技能。做好复活同伴的准备，只要セリア或レディ两人有一人从到下边进入攻击范围，几名角色围攻一轮即可获胜。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 3、7 | エ－テル／大地の衣 |
| 4、14 | 万能药／黑のロ－ブ |
| 8、5 | 乙女のキッス／エルメスの靴 |
| 8、11 | フエニックスの尾／ブレイサ－ |

注：主角转成见习战士，被セリア或レディ的アルテマ击中就能学会该技能。

## MAP47 ランベリ－城城内

**剧情**

侯爵的身体散发着非人类的气息，两位女杀手也化为创世恶魔……但这些对于拉姆扎已是家常便饭。

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：击倒侯爵
**攻略要点**

侯爵的回避率极高，普通的攻击无法击中他，推荐战斗前装备弓箭手的精神统一，或者使用 100%命中率的地烈斩和圣剑技，侯爵会瞬间移动到我方阵地，开始不要占位太集中，不要理会セリア、レディ，将侯爵打掉一定体力后他就会撤退。

本关セリア和レディ也能放アルテマ魔法，依然可以转成见习战士习得技能。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、11 | ポ－ション／ドラキュラマント |
| 4、5 | ハイポ－ション／□缚刀 |
| 7、3 | エ－テル／アイスブランド |
| 10、1 | 万能药／村正 |

## MAP48 ランベリ－城入口

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：击倒アルカス
**攻略要点**

派出两名移动力较高的角色，从两边突进，干掉魔兽。最后全队集合起来到アルカス的身边，他的剑技可以吸血，一回合干掉他。

## MAP49 ランベリ－城地下墓地

**剧情**

肉身不敌的侯爵退到了地下，在这里转生为死之天使扎尔埃拉，这个关头神殿骑士梅莉亚特出现了，亲眼目睹了侯爵变成怪物的一幕后，她了解到圣石的秘密并认识到父亲可怕的计划，为了弟弟，梅莉亚特选择与拉姆扎共同作战，让侯爵迎来了他再一次的死亡。

梅莉亚特把自己所知的圣石情报都告诉了拉姆扎，得知自己的长兄也拿到了圣石后，拉姆扎心中浮现出不祥的预感。

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：击倒死天使サルエラ
**攻略要点**

死天使サルエラ的 HP 大概在 1600 多，打的快的话全员攻击两轮就能击倒死天使。后边的死灵攻击力都不高，不要管它们，全队围攻死天使。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 2、4 | ハイポ－ション／ガストラフェテス |
| 5、2 | エクスポ－ション／オベリスク |
| 5、4 | ハイエ－テル／八角棒 |
| 6、11 | 万能药／Hのバッグ |

胜利后メリアド－ル加入队伍。

## MAP50 イグ－ロス城城内

**剧情**

**泽尔蒂尼亚城内**

“西多的同谋”奥兰从狱中脱出，觐见了奥维莉亚女王。面对他的责问，迪利塔声称，为了“英雄”的身份君临伊万利斯他会不惜利用一切。偷听到这番话的奥维莉亚受到了极大的精神冲击。

与此同时，巴尔猫弗拉也被迪利塔的枭雄魅力吸引，彻底背叛了教会的命令。

**天骑士巴巴内斯之墓**

扎尔巴古来到了父亲的墓穴进行调查。果然找到了毒杀的证据。判定了长兄弑父的事实，扎尔巴古呆然杵立于父亲的墓碑前，久久不肯离去……

**伊格洛斯城内**

当拉姆扎再次回到这个家时，看到了残酷的一幕：二哥扎尔巴古向大哥戴茨达戈责问弑父的理由，而戴茨达戈进行着无意义的狡辩……戴茨达戈倒下了，但是愤怒的灵帝阿朵拉梅莱克站了起来。一招之内就将扎尔巴古消灭，这压倒性的邪恶力量，令拉姆扎也感到了战栗。

但自诩为神的恶魔始终没有被神选择，活下来的依然是拉姆扎。

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：击破长兄ダイスダ－グ、击破愤怒の灵帝アドラメレク
**攻略要点**

我方队伍被分配在桥下，冲到桥上的话要绕一个很大的弯，近战角色的作战能力大大削弱。而剑圣和刚骑士的无视高低差的剑技可以在桥下攻击 BOSS，魔法师咏唱单体魔法锁定 BOSS。击倒长兄后他会变身为愤怒の灵帝，攻击附带停止、石化效果，对 BOSS 使用附加沉默的魔法后，慢慢消减他的体力。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、5 | エクスポ－ション／シ－フの帽子 |
| 4、7 | ハイエ－テル／ブラッドソ－ド |
| 7、8 | 万能药／いやしの杖 |
| 7、2 | ハイポ－ション／フェザ－マント |

## MAP50 圣ミュロンド寺院

（连续三连战）

**剧情**

**圣缪隆德寺院**

相继失去众多同伴和圣石的沃马鲁夫孤注一掷，袭击了教皇，威逼其说出开启阿乔拉长眠之地死都缪隆德的大门所在，得到了答案之后，教皇被神殿骑士施与了最后一击。

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：敌全灭
**攻略要点**

地形比较复杂，高低差很多。移动力高的角色和魔法师很有效，战斗前最好带上偷盗能力，将召唤士手中的武器ドラゴンロッド拿到手，依然要优先解决召唤士，其他的敌人就好办多了。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 1、3 | ハイエ－テル／ハイポ－ション |
| 2、12 | エクスポ－ション／エリクサ－ |
| 8、10 | ハイポ－ション／エリクサ－ |
| 8、11 | フエニックスの尾／エリクサ－ |

## MAP53 圣ミュロンド寺院广间

**剧情**

沃马鲁夫向拉姆扎提出，以全部的圣石以及《盖尔摩尼克圣典》交换妹妹阿尔玛。虽然明知不可信但拉姆扎还是只有选择照办。后来发生的事，跟他想象的一样。

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：击倒ヴォルマルフ或ロ－ファル或クレティアン
**攻略要点**

只要击倒其中任意一人，第一轮行动下来干掉最近的圣骑士没有什么问题。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| 5、1 | 万能药／エリクサ－ |
| 5、5 | フエニックスの尾／エリクサ－ |
| 5、13 | エクスポ－ション／エリクサ－ |
| 5、9 | ハイポ－ション／エリクサ－ |

## MAP53 圣ミュロンド寺院礼拜堂

**剧情**

**圣缪隆德寺院礼拜堂**

拉姆扎在此遇到了他最不想面对的敌人——宛如活尸的二哥扎尔巴古，最可悲的是他还存有少许的自我意识……

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：击倒圣骑士ザルバッグ
**攻略要点**

打法很简单，上来就让剑圣使用武器破坏技费掉圣骑士ザルバッグ的武器，只会吸血的他威力减弱不少，最后让其他角色补上两下即可。

◆注

之后要进行连续的最终战，建议留一个 SAVE，一旦进入修道院就无法回到大地图了

**オ－ボンヌ修道院**

**剧情**

**圣缪隆德寺院谒见之间**

含泪葬送了兄长的拉姆扎，始终还是无法追到神殿骑士们，倒是发现了濒死的教皇。看来教皇似乎过于执着报复神殿骑士，一直坚持到告知了拉姆扎他们的去向后，才正式坠入死亡的深渊。

于是拉姆扎又来到了这个地方奥伯恩努修道院。

## MAP54 地下书库 地下四阶

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：敌全灭
**攻略要点**

除了一个弓箭手之外，都是攻击射程只有一格的拳法师和骑士，没有什么难度，干掉这些活靶子只是时间问题。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| (3、5)(8、1)(8、14)(8、16) | エリクサ－ |

## MAP54 地下书库 地下四阶

**剧情**

**奥伯恩努修道院·地下书库最深处**

当拉姆扎来到最深处时，沃马鲁夫已经开启了次元之门，抵达了他们要去的地方。只剩下沃马鲁夫的左右手罗法尔与拉姆扎对抗，因为他还有最后一项使命，就是招待拉姆扎一同前往地狱……

罗法尔死亡的那一刻，发动咒文将自己与拉姆扎一行传送到了他们的圣地·死都缪隆德，并以最后的力量将传送的魔法阵彻底破坏……

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：击倒圣骑士リ－フアル
**攻略要点**

圣骑士リ－フアル一开始就会冲上来发动剑技攻击我方一名角色并破坏一件装备，其他的魔法师和召唤士蓄势待发，无视杂兵全力围攻圣骑士リ－フアル一，推荐使用 100%命中率的剑技。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| (1、15)(6、7)(7、7)(12、15) | エリクサ－ |

## MAP56 死都ミュロンド

**剧情**

无数的神殿骑士接二连三的牵制着拉姆扎的前进，拉姆扎实在不明白，沃马鲁夫为什么能够募集到这么多的厉害人物为他卖命。

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：击倒神殿骑士クレティアン
**攻略要点**

忍者、时魔道士组成的防御阵线根本来不及发挥作用，将队伍配置在正前方，先剑圣使用一个剑技，空贼再补上一枪，最后的交给其他角色。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| (1、9)(4、12)(10、8)(12、12) | エリクサ－ |

## MAP57 失われた圣域

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：击倒神殿骑士バルク
**攻略要点**

这关的地形对我方不利，神殿骑士バルク和道具士都会隔着悬崖远距离射击。只有从右侧的小路切近，三头龙的大范围魔法威力不小，不要站的过于集中，一定要带上复活药，一边前进一边复活死亡的同伴，只要有两名角色接近バルク，击倒他就不成问题。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| (5、14)(3、8)(6、3)(8、6) | エリクサ－ |

## MAP58 飞空艇の墓场

**剧情**

阿尔玛静静的沉睡着，“血涂的圣天使”尚未降临。沃马鲁夫祭起圣石化身为统制者哈休玛利姆，与拉姆扎展开最后的决战。对于统制者而言，这一战的胜负并不重要，无论哪一方倒下，圣天使都会降临。最后，败北的统制者将自己的血肉，献给了血涂的圣天使作为最后的祭品，阿尔玛成为了圣·阿乔拉。但是阿尔玛本身的意志依然强烈，圣阿乔拉无法完全占有的情况下，选择了与阿尔玛的本体分离。

分离后的阿乔拉，变身为圣天使阿尔缇玛，开始制裁面前这班妨碍他降临现世的人类。但也许是肉体分离不完全的关系，圣天使的力量显得很一般，很快就负于拉姆扎等人，爆炸之后，真正的圣大天使重新降临于世，但是在西多、阿格丽雅斯、穆斯塔迪奥等同伴的帮助下，拉姆扎将血涂的圣天使送回了天国。

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：击倒统治者ハシュマリム
**攻略要点**

战斗前带上停止效果无效的装备，这样就不会中统治者ハシュマリム一上来使用的停止魔法。BOSS 的攻击范围极大，尽量让角色们站的分散开来，多带些万能药和复活药以防万一。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| (2、1)(8、1)(5、15)(5、16) | エリクサ－ |

## MAP59 飞空艇の墓场

**参加人数**：5 人
**胜利条件**：击倒圣天使アルテマ
**攻略要点**

最后一战，第一阶段圣天使アルテマ的周围会有四个杂兵，好在体力都不多，解决四个杂兵后围攻 BOSS。

圣天使アルテマ变身后会释放大范围攻击，好在速度不是很快，要不惜一切代价猛攻，考验玩家队伍实力的时候了，击败圣天使アルテマ后迎接玩家的就是游戏结局。

◆地图隐藏道具

| 坐标 | 获得道具 |
|---|---|
| (2、1)(8、1)(5、15)(5、16) | エリクサ－ |

**剧情**

战争终于落下帷幕，数月后与女王奥维莉亚结婚的迪利塔登上国王玉座，帮助饱受战祸摧残的伊万利斯取回了以往的平静。

在公众墓地，阿尔玛·贝沃尔夫的葬礼正在举行。当然，由于奥伯恩努修道院的毁灭，无法找到阿尔玛以及兄长拉姆扎，还有众多勇者们的遗体。前来悼念的人们逐渐散去，只剩下占星术士奥兰与随他而来的巴尔猫弗拉的身影……

后来，再没有人见过这位占星术士，只有以他名义所写的《杜莱白书》流传于后世，讲述真正属于勇者的历史。



隆重推荐 东西动漫社
东西动漫社倾力打造！电视鼎立支持！覆盖全中国！最新！最炫！最有料最爆笑！
16元/本
西游记选秀大会
BLEACH风云录
动漫典藏阁——猎人
16开96页超豪华光盘杂志
2vcd+1cd VCD版
1dvd+1cd DVD版
光盘杂志：特别企划豪华专题、经典动漫风云录、火影死神最新漫画连载
视频光盘：动漫专题特企、新番动画速递、动画MTV、人气动画剧场
音乐CD：最新最炫动画原声音乐收藏
两周年特辑
2周年特辑
火影忍者 ONE PIECE 豪华专辑
周年特别企划给你更多惊喜
随刊附赠时尚T恤，视频合集
5月上市！
超值定价36.8元，限量发售，先购先得
柯南特辑2
柯南特辑2
极秘档案全新美图，随刊附赠纪念T恤，音乐专辑，现已上市！ 定价36.8元
春季特典
春季特典
三大特辑
死神BLEACH
叛逆的鲁鲁修
女神的圣斗士
叛逆的鲁鲁修无责任全解
噩梦机架大揭秘
圣斗士全方位研究
揭秘88星座圣斗士
随刊附赠
三部动画精选金曲CD合辑
精美主题笔袋六款（随机赠送一款）
176页全彩精美印刷 随书附赠死神、叛逆的鲁鲁修、圣斗士三大主题
六款时尚精美笔袋任一款；随书附赠音乐CD专辑；
定价32.8元； 现已上市

**DELL 戴尔 依你而为**

**Dell推荐使用正版Windows Vista™ Business。**

## 价值最大化 就是我的成功之道

我从不相信眼前的一切就是全部，我们的未来远不止如此。
我的生意刚刚起步，只有最有价值的事物才会被我选中。

我需要我的电脑物超所值，
帮我节约成本，让我轻松拥有顶级的品质和服务。
我要我的电脑带给我更多回报。

## 所以 我选择戴尔




**Dell™ XPS™ M1210** 黑色魅惑 方寸彰显

E-VALUE 配置代码：0520522

**¥9,999**

- 英特尔® 迅驰™双核移动计算技术*
  - 英特尔® 酷睿™2双核处理器T5600（1.83GHz,2MB L2 Cache, 667MHz FSB）
  - Intel® PRO Wireless 3945 Dual Band 802.11a/g 54Mbps Wireless Mini Card
- 正版Windows Vista™ Home Premium
- Mobile Intel® 945PM Express芯片组
- 1GB 667MHz DDR2内存
- 120GB* SATA硬盘(5400转)
- 支持TrueLife™ 12.1英寸宽屏显示屏(1280x800)
- 9芯锂电池
- 24X DVD*/CD-RW Combo Drive
- 256MB Nvidia® GeForce® Go 7400显卡
- 1年全面保护意外损坏支持服务*+1年XPS专属服务（1年下一工作日上门服务*和24x7全天候电话支持）

优惠有效期：2007.4.28-2007.5.11

**"五一"打印机超值送！每单购买3台以上Dimension™产品(含3台，单价¥4000元以上)，即可获DELL™810打印机一台！**

广告促销期：2007年4月28日至2007年5月4日

**Dell™ Connect™** 通过宽带连接您的电脑，实施远程修复 | **全面保护服务*** 避免意外事故造成的昂贵维修或更换费用 | **下一工作日上门服务*** 足不出户，您的计算机就能得到修复

**戴尔商务服务计划：让您无需费时费力左右挑选服务内容，戴尔会根据您的实际情况为您做出选择，更可享受优惠的总体价格。**

### Dell™ XPS™ M1210 黑色魅惑 方寸彰显

- 独有整体铝镁合金结构
- 24x7 XPS™专属电话技术支持
- 可选内置130万像素摄像头
- 最长7.9小时待机时间

- 英特尔® 迅驰™双核移动计算技术*
  - 英特尔® 酷睿™双核处理器T2350（1.86GHz,2MB L2 Cache,533MHz FSB）
  - Intel® PRO Wireless 3945 Dual Band 802.11a/g 54Mbps Wireless Mini Card
- 正版Windows Vista™ Home Premium
- Mobile Intel® 945GM Express芯片组
- 1GB 667MHz DDR2内存
- 120GB* SATA硬盘(5400转)
- 支持TrueLife™ 12.1英寸宽屏显示屏(1280x800)
- 24X DVD*/CD-RW Combo Drive
- 6芯锂电池
- 英特尔®Graphics Media Accelerator 950显卡(224MB共享内存)
- 1年全面保护意外损坏支持服务*+1年XPS专属服务（1年下一工作日上门服务*和24x7全天候电话支持）

优惠有效期：2007.4.28-2007.5.11

**¥7,699** E-VALUE 配置代码：0520521

### Dimension™ E520 卓越高效

19英寸液晶显示器 宽屏液晶显示器升级强力特惠

- 采用双内核处理能力的英特尔®奔腾®D处理器915（2.80GHz,2x2MB L2 Cache,800MHz FSB）
- 正版Windows Vista™ Home Basic
- Intel®965G Express芯片组
- 1GB DDR2内存
- 160GB* SATA II 硬盘
- 19 英寸液晶显示器
- 256MB PCIe™ x16 Nvidia® GeForce® 7300 LE 显卡
- 16X DVD*-ROM
- 1年下一工作日上门服务*

优惠有效期：2007.4.28-2007.5.11

电话订购价 **¥7,899** 网上订购优惠 ¥2,500

网上订购价 **¥5,399** E-VALUE 配置代码：0220506

+RMB499元升级至DVD* RW和3年下一工作日上门服务*

### Dimension™ 9200C 多媒体精品电脑

19英寸液晶显示器 宽屏液晶显示器升级强力特惠

- 采用英特尔®酷睿™2双核处理器E4300（1.80GHz,2MB L2 Cache,800MHz FSB）
- 正版Windows Vista™ Home Basic
- Intel®965G Express 芯片组
- 1GB DDR2内存
- 160GB* SATA II 硬盘
- 19 英寸液晶显示器
- 128MB PCIe™ x16 ATI Radeon® X1300 显卡
- 8X DVD+/-RW*
- 3年下一工作日上门服务*

优惠有效期：2007.4.28-2007.5.11

电话订购价 **¥9,599** 网上订购优惠 ¥2,600

网上订购价 **¥6,999** E-VALUE 配置代码：0220509

+RMB999元升级至22英寸宽屏液晶显示器和256MB X1300独立显卡

### PowerEdge™ 840 服务器

- 采用双内核处理能力的英特尔®奔腾®D处理器925
- 512MB DDR2内存
- 160GB* SATA II 硬盘
- 3年下一工作日上门服务*

**¥7,088** E-VALUE 配置代码：0420504

优惠有效期：2007.4.28-2007.5.11

+RMB158元升级至250GB*硬盘
+RMB658元升级至1GB内存

建议以¥5,288元换购PowerVault RD1000移动硬盘，为满足企业更高需求提供高性能价格比的磁带备份解决方案！

**Windows Vista™ 操作系统全新上市，给您跨越时代的电脑操作新体验！**

凡购买戴尔Dimension™/Inspiron™预装正版Windows®操作系统系列机型的用户，加RMB120元即可获得McAfee® 杀毒软件15个月。

### Dell™ 926 多功能照片一体机

- 打印速度：16ppm*（彩色） 20ppm*（黑白）
- 打印分辨率：4,800 x1,200 dpi
- 扫描*分辨率：1,200 x2,400 dpi

打印、复印、扫描集于一体，轻松享受打印乐趣

原价¥899 网上订购 **¥699**

全面提升Dimension™/Inspiron™产品性能　优惠有效期：2007.4.28-2007.5.11

### Dell™ 19" 超清晰液晶显示器

- 对比度：700 : 1
- 亮度：300cd/m²
- 分辨率：1280x1024
- 可视角度：65°垂直 70°水平
- 3年有限保修

原价¥4,099 网上订购 **¥1,959**

全面提升Dimension™/Inspiron™产品性能　优惠有效期：2007.4.28-2007.5.11

### Dell™ 24" 超清晰宽屏液晶显示器

- 对比度：1000 : 1
- 亮度：450cd/m²
- 分辨率：1920x1200
- 可视角度：+/-89°垂直 +/-89°水平
- DVI接口
- 3年有限保修

原价¥11,669 网上订购 **¥5,499**

全面提升Dimension™/Inspiron™产品性能　优惠有效期：2007.4.28-2007.5.11

**安全购买** 放心在线购买戴尔产品 | 随心配置 在线下单 信息安全 **dell.com.cn/12** | 固定电话方可免费拨打 **800-858-0574**

intel Centrino® Duo 内置英特尔 酷睿™2双核